GAME SOFTWARE

# 电子游戏软件

2007年11月下
定价9.80元

「深度评析」
暗流与烟花
东京游戏展观感

「彻底攻略」
核心危机·最终幻想7
口袋妖怪不可思议的迷宫2

53款
海量大作收录
热门全面盘点!!

豪华别册附送《WiiMe》

DVD 70分钟满载
东京游戏展超精彩视频
《光环3》流程精彩展示
《核心危机FF7》超酷CG彻底收录
真·风神制作

# TGS'07总力报道!!

## 年度最大游戏展会全方位大特报

合金装备4/GT赛车5序章/龙如见参/灵魂能力4/寂静岭5
生化危机 安布雷拉编年史/罪恶工具2/星海传说系列/恶魔猎人4等

ISSN 1006-5032



# 2007搜酷潮流风云榜






为钟爱潮品支持 为自己幸运投票

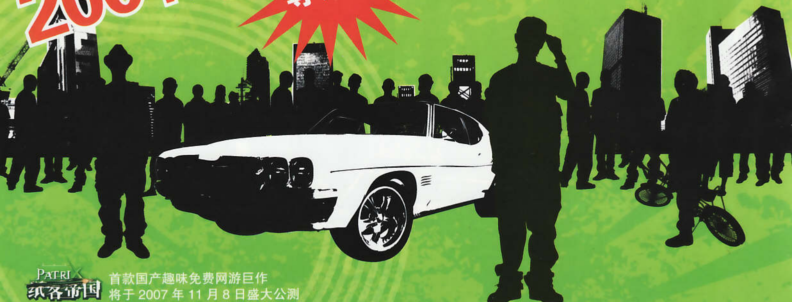






活动详情参见2007年SoCooL10月号

20大潮流奖项
200件最酷潮品
等你拿





首款国产趣味免费网游巨作
将于2007年11月8日盛大公测

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

2007年11月下

旬刊　创刊时间1994年　定价9.8元

封面主题「核心危机 FF7」

## 健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

# CONTENTS








■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■美术制作：郑京伟 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

# TGS

## TOKYO GAME SHOW 2007

# 日本最大规模游戏展开幕，东京电玩展

PS3震动手柄的新体验、Wii游戏试玩台、新的出展厂商……今年的东京电玩展尽管没有令人兴奋的新硬件发布，但如潮的软件阵容已经让人觉得应接不暇了。次世代大战这次在TGS上完全体现在了游戏阵容当中。也因为有这么多的参展作品可以试玩，于是本届的参观人数创下了TGS举办以来的最高纪录。

**举办日期：9月20日至23日(20、21日为业务洽谈日)**
**会场：幕张展览中心**
**入场费：1200日元、预售票1000日元、小学生免费**

**一年一度由日本电子娱乐社团CESA主办的东京电玩展在万众期待下终于开幕了。会期从9月20日至23日，共4天，22、23日两天是对公众开放日。细心的读者会发现，此次会期比以往延长了一天。而之前曾宣布的本次展会可能会减小规模，似乎也并没有执行，其规模反而成了历届之最。除了有大量游戏公开外，很多海外公司的加入也令现场的游戏风格更加丰富。于是到场参观的人数自然也就创下了历史最高的193040人！**

由于Wii、PS3和Xbox360在全球的慢慢普及，此次东京电玩展出展的游戏大多数都集中在了次世代平台上面。搭载了震动功能的PS3用新型手柄“DUAL SHOCK 3”也在本次展会上首次披露，并且在SCEJ的展台上提供试玩体验。在微软的展台上，最大的亮点果然还是大名鼎鼎的《光环3》，但有诸如NBGI的《皇牌空战6 解放的战火》这样的第三方大作，也给人留下一种微软的软件阵营愈加丰富的印象。

在展示会场、基调演讲以及各个厂商的发表会上，比较引人注目的焦点作品有SCEJ的《GT赛车5 序章》，将在12月13日以蓝光光碟零售（4980日元）以及网络付费下载（4500日元）两种方式发售。另外，世嘉出品的Xbox360游戏《VR战士5 Live Arena》也是在日本首次披露。CAPCOM也没闲着，PSP版《怪物猎人2nd》的续作《怪物猎人2nd G》的消息也浮出了水面，将收录新地图、新怪物、新武器。SQUARE ENIX的展台的《前线任务2089》虽然只是展出了游戏影像，而且对应平台未定，但依然为他们争得了不少观众。Level 5等开发商也作为发行方开设了许多新的展台，在“LEVEL5 PREMIUM SILVER”公布了的DS游戏《闪电十一人》和《雷顿教授和恶魔之箱》在现场大受欢迎，并且还有收录有《雷顿教授的伦敦休息日》的DS卡配送，现场观众也都为此而排起了长队。

值得注意的是，本届展会设置很多了Wii的游戏试玩机台，很多第三方软件商都有对应Wii的游戏出展，去年的东京电玩展上虽然也有Wii的游戏展出，但都只是游戏影像，而这次因为主机已经发售了半年多的时间，软件的阵容数量明显超出上次，Wii的游戏试玩台到处可见，占据了相当大的场地。任天堂虽然没有亲自参加，但实际的宣传效果却是有目共睹，自己毫不费力便达到了其他厂商费尽心思却达不到的目的。这种自己不用参展，却能够利用其他厂商来推广自己主机的手段，也就是任天堂这么有自信的公司可以做得出来了。

本文完成时，东京电玩展2007已经在为期4天的开展后于23日闭幕。以前的东京电玩展都是3天的展期，今年包括商业洽谈日在内扩展到4天。通过闭幕后统计的数据表示，入场人数在各日分别是：20日29783人，21日32390人，22日64795人，23日66072人，合计入场人数达到了193040人，超过了去年的192411人，同时创下了历届新高。

今年有一个特征特别值得注意，那就是来自海外的参展者与外国媒体明显增多，其原因可能是由于美国的E3展规模缩水，2007年的东京电玩展因此变得尤为引人注目，加上今年东京电玩展的高调改革，号称将要面向全世界，成为游戏业界的第一盛会，宣传上做得很到位。




东京电玩展正是各大硬件、软件商拼命宣传推广各自品牌的地方，索尼的展台历来是最大的，今年也吸引了很多人驻足观看、试玩。在索尼展台上，不光是PS3大放异彩，刚发售的PSP-2000也颇为受人欢迎。据闻20日首发的PSP-2000销量超过了13万台，仅次于当初初代PSP的首发。外表看来没多大变化，一旦握在手里马上感觉就不一样了，试玩台上，人们用新型PSP试玩游戏不时发出赞叹之声。

这边的微软也不甘寂寞，微软的展台去年就很受欢迎，今年也是热闹非凡，展出了不少诸如《失落的奥德赛》、《忍者外传2》等大作，令人感觉微软在日本的处境将得以改善。不过这也只是展会留给人们的印象，Xbox360在日本惨淡的销量依然是无法回避的

事实，所以微软非常重视360在日本的宣传机会。

第三方厂商中，引人注目的大作主要是KONAMI的《合金装备4》还有CPACOM的《恶魔猎人4》，SEGA的《龙如 见参》也很有人气。对玩家而言，最重要的是这些游戏都可以在明年实际玩到。当然，很多新近发布的游戏也都吸引了不少目光，但终归因为发售日还没确定，只能让到场玩家流口水了。

本届东京电玩届虽然盛况空前,但还有一个问题没能好好解决，那就是在到场者的管理方面，由于人数太多而造成了一些麻烦。比如Level-5的展台准备了上万的NDS试玩卡带免费赠送，但道路拥挤往来人多，排起来的队不时就乱了起来，这对想将体验版完全送出的厂商和排队领取者都不好。这一点是主办方和参展商需要解决的问题。不过通过这4天的参观，我们觉得东京电玩展的成长还是有目共睹的，确如CESA自己所说的那样，东京电玩展是面向全球的游戏盛事!




# 日本游戏大赏2007

9月22日，CESA于“东京游戏展2007”会场举办了名为“日本游戏大赏2007”的颁奖典礼。

“日本游戏大赏2007年度获奖作品”指的是从2006年4月1日至2007年3月31日为止，以所有在日本国内发售的游戏作品为对象，评选出其中大家公认为非常出色的游戏软件。除了授予制作公司的特别奖外，另外还有最受全球玩家喜爱奖和最高销售量奖。颁奖典礼还评选出了优秀奖，最后，评委将从优秀奖中选取年度大奖。

今年的优秀奖中，Wii、Xbox 360、PS3各次世代主机都有份入选。其中，NDS和PSP所获奖项的游戏格外引人瞩目。便携主机的大量获奖也带给了游戏业很多深远的影响。

今年的大奖得主是Wii的《Wii Sports》和PSP的《怪物猎人Portable 2nd》，依然延续了前年的双重大奖。《Wii Sports》获奖的理由是：“Wii的遥感系统无视之前所有复杂繁琐的操纵方式，在家里的客厅中就能和朋友亲属进行随意的游戏，这是之前所有主机上都未出现过全新软件，而且还得到了老年人的喜爱。此外，在大众玩家投票中，该游戏也是最受欢迎的。”另外《怪物猎人 Portable 2nd》的评价是：“和身边的朋友同事一起游戏，可以得到无与伦比的快乐，也可以说是超群的网络沟通乐趣。这种游戏方式已经在学生中形成了新的现象，所以本作也得到了以学生为中心的大力支持。”

因为《Wii Sports》而获大赏的任天堂团队说：“《Wii Sports》和Wii主机是同一时间开发的。没有Wii的遥感系统也就没有《Wii Sports》，所以我们认为应该授予大奖的是Wii的体感操控方式。”之后的《怪物猎人Portable 2nd》团队对众多支持该游戏的玩家说：“能够得到很多朋友、夫妇，还有连线玩游戏玩家的支持，我们非常高兴。这款游戏终于发挥出了自己的价值。”

最后由评选委员长养老孟司先生亲自登台讲话：“对于游戏业，很多人原先都没有信心，还有很多人嘲笑这种娱乐方式。然而，又有人说游戏会使人精神中毒，那么人类文化也是使人中毒的一种了。博览群书的人没有被叫做中毒，游戏也一样。因为游戏业也有一个发展阶段，我们现在应该做的就是好好考虑一下发展方向，然后无论在制作方面还是和玩家的沟通方面都需要加强。其他产业在发展过程中也经历过这种阶段。东京游戏展2007仍然会继续，在继续的几天里还会有众多的软件出现，玩家需要做的就是慢慢等待它们的展出了。”

本次获奖的游戏，绝大多数都是早就发售的老作品，可能让玩家们觉得缺乏新意。不过这也跟游戏大赏的性质变化有关，这次颁奖不仅仅针对展出作品，更多的是对过去一年游戏市场的总结，于是我们看到的结果可能不是最新的，但绝对是最权威的。



↑Wii版的《我们都爱高尔夫》在现场引起了人们的极大兴趣，试玩的人非常多。

| 日本游戏大赏2007获奖名单 | | |
|---|---|---|
| 大奖 | | |
| 游戏名 | 发行商 | 游戏平台 |
| Wii Sports | 任天堂 | Wii |
| 怪物猎人Portable2nd | CAPCOM | PSP |
| 优秀奖 | | |
| 游戏名 | 发行商 | 游戏平台 |
| Wii Sprots | 任天堂 | Wii |
| 大神 | CAPCOM | PS2 |
| 高达无双 | NBGI | PS3 |
| 赛尔达传说 黎明公主 | 任天堂 | Wii |
| 勇者斗恶龙怪兽篇 Joker | S·E | DS/DSL |
| 新超级马里奥兄弟 | 任天堂 | DS/DSL |
| 蓝龙 | 微软 | Xbox 360 |
| 口袋妖怪钻石/珍珠 | Pokemon | DS |
| 合金装备索里德Portable OPS | KONAMI | PSP |
| 怪物猎人Portable2nd | CAPCOM | PSP |
| 龙如2 | 世嘉 | PS2 |
| 雷顿教授和不可思议的街道 | LeveL-5 | DS/DSL |
| 失落的星球 | CAPCOM | Xbox 360 |
| 最高销售量奖 | | |
| 游戏名 | 发行商 | 游戏平台 |
| 口袋妖怪钻石/珍珠 | 任天堂 | DS/DSL |
| 最受全球欢迎奖 日本部分 | | |
| 游戏名 | 发行商 | 游戏平台 |
| 勇闯尸城 | CAPCOM | Xbox 360 |
| 最受全球欢迎奖 海外部分 | | |
| 游戏名 | 发行商 | 游戏平台 |
| 战争机器 | 微软 | Xbox 360 |
| 特别奖 | | |
| 游戏名 | 发行商 | 游戏平台 |
| 偶像大师 | NBGI | Xbox 360 |
| 时尚魔女拉夫和贝莉 DS收藏集 | 世嘉 | DS/DSL |

# 精彩全记录——特报!!

本次展会的看点基本都集中在了大作的展示和新作的发布上。从数量来看，PS3明显开始后期发力，而360也毫不示弱，两家的争夺空前激烈。而任天堂虽然自己没有参展，不过NDS和Wii的游戏依然如潮水一般。话不多说了，从本页开始，我们将带您一起领略今年的电玩盛事!

# TGS NEWS TOKYO GAME SHOW 2007

2007东京电玩展为大家带来了无数的精彩参展作品，因为次世代硬件都已经上市一段时间了，现在正是软件大量涌出的时期，所以本届展会相较前两次大展会，展出了更多的次世代作品。至于硬件部分，本次基本是以周边产品为主，例如PS3的震动手柄、Wii的光枪等等，不过它们明显只是配角的地位，展出方式也都是搭配相关游戏软件的形式。任天堂这次与往年一样，没有参与展会，把这个舞台留给了索尼和微软去争夺，而自己则利用各个厂商推出的Wii和NDS平台作品来为自己争夺人气。 □文/小沛、北斗

## "PS3软件发力，主机不降价" 平井一夫发表基调演讲



■对于PS3近期降价的传闻，平井一夫给予了斩钉截铁的否认。

东京电玩展每年都有一个展前的基调演讲，用于各大厂商公布自家公司的战略，今年SCE的基调演讲由社长兼集团CEO的平井一夫主持，题目为"广阔的PS世界，迈向新起点的战略"。

有一个问题大家非常感兴趣，那就是关于PS3的价格是否下调。去年同一时间由久多良木健主持的基调演讲曾公布了PS3降价的消息，当时PS3还没有发售。所以观众期望着平井一夫是不是也会发布类似的消息。但是很遗憾，平井一夫早在8月的一次访谈中就说过"价格固然重要，但应软件先行。"言下之意还是暂不考虑降价。

要说索尼在东京电玩展上公布的消息什么最震撼的话，那无疑是兼具6轴感应功能与震动功能的新型手柄"DUAL SHOCK 3"拟定于11月在日本发售。《GT赛车5 序章》的发售日也确定在12月13日，并采取BD光碟与网络下载两种方式。





在平井一夫的基调演讲中，高屋建瓴地描绘出了PS系列在全世界发展的宏伟蓝图。目前PS系产品的市场规模已达2兆日元，平井一夫在演讲中还不厌其烦地多次提到"回归原点，提供优秀的游戏软件。"。

据统计数据显示，PS1达成1亿台的销售量用了11年时间，而PS2则只花了6年就达成一亿销量。到今年8月更是创下了1亿2千万的记录，发售的游戏软件共9000多款，销售总数12亿套，平井一夫在会上豪气干云地声称将"进一步普及PS2"。

关于新型PSP-2000的情况，平井一夫称："携带掌机对我们来说是一个挑战。"，并强调了各国的掌机市场都在壮大。上一周发售的PSP-2000同捆《最终幻想7 核心危机》套装限定供应7777套，在几个小时内就被抢购一空。追求高画质拥有强劲机能的PSP发展空间仍旧巨大。

PSP与PS3的联动也浮出水面，PS3与PSP之间不仅可以互相传送影音、图画等文件，而且PS3游戏中某些内容还可以传输至PSP上，玩家在外出中也可游戏，并且游戏的成就记录可回传PS3共享。PSP还将日益充当起PS3第二手柄的角色，在不久的将来我们可以用PSP当手柄玩PS3游戏，还可以通过网络启动PS3。

由于PS3处境不佳，平井一夫在会上作出了一定程度的反省，表示将回归原点，把PS3的战略重点放在游戏软件上，不断充实软件阵容，以此为主干推动PS3的普及。重要的不光是软件和价格，还有玩家的呼声，对于玩家要求震动回归的请愿，索尼终于做出积极的回应，这就是上面提过的"DUAL SHOCK 3"六轴感应震动手柄。当时索尼的说辞是技术问题，不容许震动与六轴感应同时存在，现在看来这个问题被完美解决了，新手柄在外形设计上没有半点变动，目前对应震动功能的PS3游戏共有9款，东京电玩展上也有试玩，相信以后对应震动的PS3游戏会越来越多。已经发售的游戏也可以通过网络升级的方式支持震动。

不幸的消息是PS3的网络"Home"服务将再度延期，平井一夫只是表示会在适当的时候以完美的形态推出，预计是明年春天。

平井一夫的整个基调演讲给人的印象是将SCE在以前各种场合的声明作了个有机的整合，让玩家对SCE的战略发展有个更清晰的认识，当有人问平井一夫体现"原点"的游戏大概应该是什么样时？平井举了个例子说："就像我们将发售的《GT5序章》一样，不光是画面上有了突飞猛进的突破，根据不同驾驶者不同的技术，车辆的表现也将大相径庭，世界观与空气感也将在游戏中体现出来，我觉得重点是在游戏性上"。

## S Soft 不计输赢的陌生人友谊赛 《大乱斗X》网战系统公布

有关《任天堂明星大乱斗X》的消息一直都在断断续续地公开着，不过以往公开的都是一些新角色的消息，本次则正式公布了该作的网络对战系统。

首先，玩家可以通过Wi-Fi无线或网络适配器有线接入互联网，与世界各地的玩家进行比赛。但是连接速度会受距离影响，比如日本玩家和美国玩家联机的话就会有些延迟。游戏采用了两种网战模式，分别是With Friends"和With Anyone。With Friends模式是针对已经相互添加了Wii Number的玩家，此时可以查看相互间的状态，如果朋友在线的话就可以进行对战。"With Anyone模式"是与来自互联网的陌生人进行比赛，彼此都不知道对方的名字，你也不能发送任何的简短信息，在这个模式里也不会有比赛记录保存，因此，不管你赢或者输都没有太大的关系，仅仅是返回重新开始。





→玩家在游戏中可以交流。

## S Soft 第一人称射击大行其道 Wii版《荣誉勋章2》发布

借助Wii的体感式便利操作，很多FPS类型的作品在这个平台上都有着不错的表现。日前，Wii版的《荣誉勋章2》也公布将于11月13日发售，并且该作支持最大32人联机。

本作的画面非常精良，并且达到每秒60帧的画面输出，而在操作上处处紧扣Wii手柄的体感要素，比如使用火箭筒的方式是将Wii遥控器手柄正面朝下放在肩膀上，B键朝上，然后用左手手柄的摇杆瞄准，按B键发射，同时伴有震动和音响效果。

游戏的多人模式不需要Wii friend code，允许玩家自由加入，随时退出。模式则包括"死亡竞赛"、"团队死亡竞赛"、"夺旗模式"等几种，同时还支持使用即将推出的最新光枪周边Wii Zapper。





↑由于操作方式改变为手动光标瞄准备注意，本作的难度比以前也降低了一些。



## 新款Dual Shock 3手柄发布 PS3重新回到游戏震动时代

SCE社长平井一夫在东京电玩展上宣布了PS3的“Dual Shock 3”震动手柄将于今年11月在日本上市，明春起陆续在美国、欧洲市场上市。

新款手柄的外观与现有的六轴感应手柄完全一样，只不过在手柄的顶部印有“Dual Shock 3”的蓝色标志。SCE表示，新手柄沿用PlayStation以前的基本设计，并采用高精度、高速响应的六轴感应系统，同时结合震动机能，让玩家可借此体验更具临场感的游戏享受。

SCE同时公布新手柄对应的数十款游戏清单，包括《真三国无双5》、《恶魔猎人4》、《合金装备索利德4 爱国者之铳》、《生化危机5》等游戏。

由于本次TGS是以软件为主要参展项目，所以“Dual Shock 3”在本次展会上是游戏周边中最引人瞩目的焦点。以前





的PS3手柄因为没有震动系统，所以不少老玩家都非常不适应，并且也有很多人不断向SCE请愿，希望恢复这一功能。而此次的“Dual Shock 3”就是增加了震动系统的六轴改良版。不少玩家在试玩台实际使用该手柄后觉得，新手柄首先给人的感觉就是“没什么变化”。因为其整体外观确实没有什么变化，唯一的不同就是手柄上部印有蓝色的“Dual Shock 3”。重量方面要比原来的手柄重一些，感觉和“Dual Shock 2”一样。

从根本上来说，新型手柄相比原来的手柄只是增加了震动引擎的重量，其他方面没有发生任何变化。不过SCE称这款新手柄的六轴系统也有部分调整，其精度如何似乎也只有实际使用过才能感觉出来。另外，手柄电池的续航时间等等问题，还需要在发售后进行确认。



## NGBI举办两场专题演示会 灵魂能力和高达担任主角

在2007东京游戏展的一般参观日，22日和23日，NBGI公司的展台爆出了很多新作，令到场观众目不暇接。其中，NBGI还特别举行了“高达专题演示会”和“灵魂能力专题演示会”。

“高达专题演示会”由NBGI公司的制作人广野启和后藤能孝主持，而且，在《机动战士高达》中扮演阿姆罗的中古先生也亲临现场，为大家介绍《高达战场编年史》和另外一款《SD高达》新作。在会展的第二日，还有实机演示的《高达战场编年史》介绍。

“灵魂能力专题演示会”由制作人野村大辅先生亲自主持。宣布《灵魂能力 传奇》将于今年冬天12月登陆Wii主机。另外，还公布了预定明年在PS3和Xbox 360上发售的《灵魂能力IV》的相关新闻。最后，《灵魂能力 传奇》的开场画面也在此次大会上公开。




↑现场的试玩还是最吸引玩家们的。



## 史艾公开FF11最新资料篇 加入全新职业打响水晶大战

史艾在东京电玩展开始的第一天便公布了PS2、Xbox360、Window用网络游戏，《最终幻想XI》的第四个资料篇，并且预定于11月22日发售。本资料篇单卖的价格为4179日元，《FFXI》加上4个资料片的同捆价格为8190日元。

本资料片的发表会和史艾其他游戏的发表会不一样，除了入场人数受到限制外，在45分钟的宣传影像中也没有提到多少有关新内容的东西。令人遗憾的是所有展出画面都禁止摄影拍照。目前已知资料片里面增加了4个新的职业，故事内容也增加了“水晶大战”。



↑这就是新加入的职业之一舞蹈士。



## Wii光枪助阵幽灵行动展示 玩家首次亲自体验专用周边

“Wii光枪”早在《生化危机 安布雷拉编年史》发布的时候便一同随之公开了，不过鉴于以前都是通过媒体进行产品发布，所以也没有人能够实际体验到这款产品的操作手感。本次世嘉得到了任天堂的允许，玩家可以在世嘉展台的《幽灵行动》试玩处，试用这款新的Wii专用控制器。现场还发布“Wii光枪”预定10月25日发售，同捆版价格为5980日元。



↑该产品的外观和传统光枪有很大差别。

这款产品的枪把手部分具有小幅度振动功能，成人男性可以轻松把握。游戏时不会感觉过重，瞄准射击的感觉非常舒服。使用“Wii光枪”进行《幽灵行动》时还需要其他的操作，比如解救人质就需要其他按键控制，不过好在该周边并非将手柄完全包裹，因此按键全部外露，也很容易操控。该产品充分利用到了Wii手柄的构造，在游戏的时候可以充分体会到射击的感觉。尽管从外观上看，它和真正的枪还是有很大的区别，但握感已经很接近枪械了。



## 三款王国之心新作一同发布 经典巨作全力支持移动平台

史艾在本届TGS上一连公布了3款《王国之心》的新作，而这三款《王国之心》也可以说是移动平台三连发，对应平台分别为NDS、PSP以及手机平台，并没有公布家用机平台的新作。这三款新作分别是登陆NDS平台的《王国之心 358/2 Days》，PSP平台的《王国之心 Birth By Sleep》以及手机平台的《王国之心 Coded》。










《王国之心 358/2 Days》是一款充分发挥NDS机能的游戏，除了可以单人过关之外，还支持多人连线进行游戏。《王国之心 Birth By Sleep》是在系统以及操作方式上和系列本篇最为接近的一款作品，但是本作并非《王国之心》系列的正统续作，游戏中将会出现3位主角，游戏过程则是他们三人各自不同的故事，在故事的最后则会由内线连接起来。《王国之心 Coded》则是一款对《王国之心2》剧情进行补完的游戏外传，对应日本手机，国内玩家应该就无缘见到了。



## 《合金弹头7》转战NDS平台 超高人气掌机包揽街机作品

NDS是一个神奇的主机，不但可以令很多家用机游戏移植到这上面，也使很多行将没落的系列再次焕发光彩。本次闪电公开的《合金弹头7》便是一个最好的例子。

《合金弹头》系列是SNK PLAYMORE的招牌动作射击游戏，其中高难度的技巧关卡加上众多搞笑元素曾一度受到众多玩家的喜爱。不过自该系列的4代开始，人气下滑的趋势便愈加明显，《合金装备6》推出后人气才略为回升。本作以前一向是作为街机游戏首先推出，其后才会移植到家用机上。不过这次官方却在TGS 07上宣布系列最新作《合金弹头7》将直接登陆NDS，并且还提供了现场试玩。



本作的风格自然还是继承传统，系统方面则基本沿用了《合金弹头6》，画面非常精良。从试玩版来看，本作的完成度较高，大约最晚在明年年初就可以发售，而最早可能会于今年的圣诞档期。



## 两款寂静岭新作现身展区 日版《寂静岭5》PS3独占



在KONAMI的展区，《寂静岭》的两款新作都参与了展示。其中，PSP版《寂静岭 起源》的试玩版在前段时间已经放出，游戏素质获得了玩家的一致好评，绝对称得上是2007年PSP上最值得期待的游戏之一。而本次参展并没有提供试玩，而是以影像播放的形式参展，其原因可能是因为该展区还有很多诸如《合金装备4》之类的大作在现场提供试玩，因此没有给本作留下试玩的空间。



与《寂静岭 起源》同时展出的还有正统续作《寂静岭5》。除了展示该作外，KONAMI还宣布了《寂静岭5》的区域独占计划。《寂静岭5》在日本地区将只有PS3版，没有发售Xbox360版的计划，在北美地区则会以PS3/Xbox360双版本的方式发售。这一做法应该也是出于日本Xbox360成绩惨淡的考虑。



## 新型PS3主机进行开发测试 轻薄款新机有望下月公开

很多玩家对PS3的厚重体积都有些不满，也因为之前的PS和PS2都推出过改良版主机，因此大家也预料到索尼会在将来推出体积轻薄的新型PS3主机。近日，有消息表明，索尼可能已经在着手研制新款的主机了。

该消息的来源是有某个业内人士爆出了一张PS3新型号的产品标签，并且附有由EMC实验室对新型PS3做出的无线设备测试报告，以及一封索尼写给联邦通讯委员会（FCC）要求保密的信函。索尼在信中要求FCC避免在时机尚未成熟时向公众透露一些敏感信息。并将此次的新型号PS3测试报告进行45天的对外保密（保密时间从2007年9月4日起至10月19日）。

据测试单中的数据显示，新PS3主机只有两个USB接口进行了测试，一个是连接手柄的，另一个是连接PSP用的。测试报告中还写道：对于CECHG01型和原来的CECHA01型之间的差别，请参见“不同之处”文档部分。但在泄漏的文档中并没有包括这个关键性的“不同之处”文档。

这些消息泄露之后，很快便有媒体向索尼进行了询问。但得到的回答既不承认，也不否定。其实这样的回答就是承认了新主机确实已经在开发当中了，而且保密时间为45天的话，预计最早在10月下旬，或者最晚在今年的圣诞节期间向大家公开。不过依照PS3的推出时间，估计新主机不会很快发售。



## CESA发布未来期待作品大奖 11款作品获奖仅有两款新作

日本电脑娱乐供应商协会CESA于9月23日在东京电玩展2007的第8展厅召开了发布会，公布了获得日本游戏大奖“未来期待游戏”的8款获奖游戏。今年也采取和去年一样的形式，由会场收集的投票（9月20日－23日）的统计结果，并在东京电玩展的最后一天发表了获奖的游戏名单。

“未来期待游戏”大奖是以在2007东京电玩展上展出的作品为代表，根据到场者的投票，从展出的702款游戏中选出286款游戏作品，最后由“日本游戏大奖”选查委员会选出了以下的11款游戏为最终的获奖作品。

得奖的十一款游戏中，PS3占了4款，360占了3款，Wii占了2款，NDS占了2款，PS2也占了2款，PSP占了一款，PC占了一款。不少获奖大作都是跨平台作品。在以上的得奖作品中，大多数都是经典系列的续作，只有PSP的《凉宫春日的约定》与Wii的《宝岛Z》代表了创新游戏的成功，两款游戏因其杰出的创意在本届东京电玩届上大受玩家欢迎。

**未来期待游戏得奖名单**

| 游戏平台 | 游戏名称 | 厂商 |
|---|---|---|
| PS3 | 龙如 见参 | SEGA |
| XBOX360 | 皇牌空战6 | BANDAI NAMCO |
| PS3/XB360 | 真・三国无双5 | KOEI |
| PS2 | 超级机器人大战OG外传 | BANPRESTO |
| PSP | 凉宫春日的约束 | BANDAI NAMCO |
| PS2/Wii | 战国BASARA2 英雄外传 | CAPCOM |
| Wii | 宝岛Z | CAPCOM |
| PS3/XB360/PC | 恶魔猎人4 | CAPCOM |
| DS | 勇者斗恶龙 星空的守护者 | SQUARE ENIX |
| DS | 雷顿教授与恶魔之箱 | Level-5 |
| PS3 | 合金装备4 | KONAMI |



## 合金装备4携震动手柄登场 小岛秀夫发表双游戏同捆装

本次东京电玩展中，KONAMI于幕张国际展场5厅C区设摊展出，摊位规模仅次于SCE，与SEGA以及SQUARE ENIX并列前三大，展出重点则是以当家招牌大作《合金装备》系列作品为主。

自发表以来备受玩家瞩目的《合金装备4》，在本次东京电玩展终于以公开试玩的方式展出，并同步放出最新的宣传影片，影片中展现了以体内纳米机器共享战场信息的“SOP联机”系统的威力，同时也披露包括系列原有与本作新登场的众多游戏角色的演出。

现场试玩区的设计采用铁丝网包围的军事设施风格，以数十台试玩机台的大规模方式展出，排队试玩的参观者在试玩前还必须先进入演示文稿室，由士官与士兵装扮的工作人员来介绍游戏的玩法，结束后才能进入铁丝网包围的试玩区游玩。

试玩的内容与先前20周年纪念派对上实机展示的内容相同，玩家必须操作老斯内克潜入众多敌人所守卫的战场，取得欧塔空所研发的Metal Gear Mk.II机器人，并利用MG Mk.II来辅助任务的进行。《合金装备4》同时也是用来展现PS3新版手柄的示范游戏之一，因此在SCE摊位的DS3展示体验区中也有提供试玩。



↑现场的showgirl都穿着纪念MGS20周年的T恤。

另外，在20周年纪念派对前夕正式发表的《合金装备Online》，本次也提供了大规模的试玩。现场以6对6的方式让试玩者进行联机对战，对战时台上还有专人配合屏幕转播解说战况。在展前发表会中，制作人小岛秀夫发表将推出《合金装备4》和《合金装备Online》的双重包装，让玩家可同时享受到单机版的精彩剧情与网络版的联机对战乐趣。



## 营造以真实为主旨的恐怖 解读雨林小镇的鬼怪传说

欧美游戏厂商Marvelous于日前公布了一款次世代恐怖游戏新作《雨林（Rainy Woods）》，本作将会同时登陆PS3和Xbox360平台。

玩家在游戏中将会扮演一个年轻的FBI特别探员，前往一个神秘的小镇找寻在这个小镇上出现的连续杀人案件的真相。故事以流传着杀人鬼传说的小镇为背景，这也为游戏增添了几分神秘诡异色彩。游戏场景以美国乡村为蓝本制作，《雨林》的宣传语是：真实的恐惧、真实的时间、真实的生命（Real Scale，Real Time，Real Life）。从这一点上我们就能够看到，游戏将会致力于真实这一点，在游戏中的时间是真实流逝的，随着时间的流逝玩家可以很明显感觉到区别，每个人物也会在不同的时间段做不同的事情，这一切都是为了让玩家有种处身于真实世界的感觉。





## 恶魔猎人占据绝佳展出位置 两大人气女性角色宣布登场

在本次东京电玩展中，CAPCOM于幕张国际展场3厅C区设摊，摊位上共计展出8款游戏新作，另外还有2款NDS游戏是于儿童专区展出，所有游戏都提供了现场试玩。

展出游戏中以《恶魔猎人4》、《我们都爱高尔夫》、《宝岛Z》、《生化危机 安布雷拉编年史》与《战国BASARA2英雄外传》这5款游戏为展出主力。而在所有展出游戏中，最醒目也最受注目的莫过于《恶魔猎人4》，本次CAPCOM特别将《恶魔猎人4》规划在车水马龙的十字路口转角，盛大展出PS3版与Xbox360版的试玩，两版本各提供了11台试玩机台，供参观者排队试玩，试玩者并可获赠特制手机吊饰。

两版本的试玩内容相同，都是提供游戏序篇以及挑战冰之恶魔与炎之恶魔的试玩。两版本的画面表现大致相同，比早先放出的版本更美观。

另外，CAPCOM日前也公布了来自《恶魔猎人》的Trish和《恶魔猎人3》的Lady，这两位女性角色也将在游戏中登场。这两人的装扮与最初登场时大致相同，因此玩家都会很容易认出来，不过借助次世代平台的强大实力，两位女性角色的外观变得更加富有魅力。现在还不太清楚这两个人在游戏中的关系如何。



# 来参加一场滑板盛会吧！《极限滑板》正式登场

想要尽情展现滑板花式技巧？如今玩家可以轻松享受滑板的乐趣、创意与文化！EA正式推出《极限滑板》XBOX360版，预定10月初将推出PS3版本，至于手机版本近期也将公开亚洲上市日期。

获邀参与游戏开发计划的滑板好手Danny Way认为，制作小组成功捕捉真实的滑板感受，以及着陆花招带来的奖励，营造一场滑板盛会，游戏的焦点并非只在一个人身上，而是所有让滑板如此有趣的人、事、物上。本作曾于8月15日在XBOXLIVE的网上卖场上推出了《极限滑板》的试玩版，目前下载次数突破60万。试玩版收录"滑板影片"功能，玩家可以在游戏中的任何时候，将滑板英姿录制成影片，并通过www.skate.ea.com进行线上分享，让其他玩家欣赏、评价以及发表意见。不久后玩家也可通过 PLAYSTATION Store下载试玩版。



EA表示，游戏强调具备创新的Flickit操控机制，可发挥双类比摇杆的优点，让玩家感受到真实滑板乐趣。滑板运动由于其本身的刺激性、挑战性和观赏性，使其在欧美拥有非常多的参与者，我国近几年来也开始有越来越多的滑板运动爱好者加入其中，本作的推出，对喜欢滑板运动的朋友们而言无疑是个好消息。



# 《美国职业篮球联赛08》公布配乐 囊括众多当红歌手乐队名曲

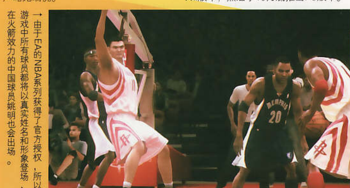
美国著名游戏发行商EA近日发表将于10月2日上市的《美国职业篮球联赛08》游戏配乐曲目，今年的游戏配乐共收录了19首歌曲，包括5首全新风格的曲目，史无前例地融合了嘻哈、摇滚、雷鬼、节奏蓝调等类型的乐曲。

EA表示，本次收录的音乐包括旧时代乐派传奇艺人DJ Jazzy Jeff搭配CL Smoot的演出、KRS-One & Marley Marl的作品，还有地下嘻哈乐手The Cool Kids与Kid Beyond的乐曲，外加 Agallah the Don Bishop制作的15首乐器音乐。许多年度最受欢迎、大胆创新的新艺人也在游戏音乐中露面，包括挪威锐舞乐团Datarock、纽约最受欢迎的舞曲庞克艺人LCD Soundsystem，还有Mark Ronson翻唱Britney Spears的《Toxic》。NBA在欧洲市场的快速发展，也可通过英国DJ Vadim、节奏蓝调当红艺人Joss Stone、流行舞音乐之王Dub Pistols与80年代TheSpecials主唱Terry Hall搭档，以及首次露面的电子灵魂乐团体Unkle Jam的献声略见端倪。

其他在游戏中初次出现的乐曲包括人气直升的Bad Boy Aasim的《Customer》、拉丁嘻哈/节奏蓝调三重唱The Dey即将推出的首张专辑主打歌《Get The Feeling》、灵魂放克神童Kevin Michael与Wyclef Jean搭档演出的《It Don't Make Any Difference》，以及瑞典摇滚乐团The Hive和曾拿下多张白金的音乐教父Pharrell Williams共谱的《Well Alright》。

EA全球音乐行销总监史蒂夫·舒纳（Steve Schnur）表示，在之前的游戏配乐中，游戏介绍了Fabolous、Gnarls Barkley、Lupe Fiasco以及Mark Ronson等艺人，今年Mark再次带来了很棒的全新乐曲，至于The Dey和Kevin Michael肯定会是来年一鸣惊人的艺人。游戏还邀请到了一些代表性的著名乐团加入，厂商希望通过当今世上最红的运动游戏系列，塑造全球音乐文化现象。

由加拿大温哥华（EA Canada）制作的《美国职业篮球联赛08》，将于10月初率先推出PS3、PS2、XBOX 360以及Wii版本，然后于10月底推出PC版本。



↑由于EA的NBA系列获得了官方授权，所以游戏中所有球员都将以真实姓名和形象登场，在火箭效力的中国球员姚明也会出场。



# "SD高达收集卡"复刻 上市20周年限量收藏盒

1998年上市、曾经引起日本小学生疯狂收集的SD高达收集卡复刻版，即将于今年11月在台湾登场。台湾万代商品经理广理真一表示，十年前SD高达收集卡在日本推出时，当时日本小学生几乎人手一卡，当初日本盛况空前、台湾更是难以入手，这次推出复刻版将可以让台湾玩家一偿宿愿。

台湾万代表示，为了庆祝BANDAI CARDDASS上市20周年纪念，特别复刻SD高达收集卡，在"SD高达WORLD完全精装限量收藏盒 Vol.1"中，收录了当初第1批、第2批里面所有共82种卡片，还有2007年特别加入的新卡一张；外传系列则收录包含第1批发售的"勒克罗亚的勇者"及第2批发售的"传说的巨人篇"共84种卡片大全集外，外传限量收藏卡也加入了新卡一张。

精装限量收藏盒中，结合了收纳箱、强调有神秘企划的精装解说书，还有特制精装收藏册，以及横井老师的20周年全新新卡等。



# 《HALO3》中文版中秋同步推出 最后一战上市嘉年华热闹登场

由微软Bungie工作室开发XBOX360招牌杀手锏级作品《HALO3）》于9月25日与全球同步在台推出中文版，台湾微软特别在中秋节上市当天举办上市嘉年华活动，除了推出众多首卖优惠活动之外，还邀请台湾名模林苇茹与游戏主角士官长，于首卖会现场与玩家同乐。



《HALO33》是系列三部曲的完结篇，本作充分发挥了XBOX360的硬件效能与完善网络连线环境，提供高解析度先进3D绘图游戏画面、5.1声道环绕音效、高度人工智慧、最多16人参与的网络连线对战以及丰富的战役影片纪录与重播功能。本作于9月25日当天同步在全球37个国家和地区推出17种语言版本，其中也包括台湾地区的中文版。本作中文版耗资百万将游戏内容完全中文化，其中包括超过11万字的文字讯息以及 3万多个语音档案，让玩家能排除语言隔阂、深刻体会游戏故事原貌。

《HALO3》中文标准版定价1490台币（约合人民币370元），中文限量版定价1590台币（约合人民币500元），限量版采用精美金属外盒包装，并附有游戏经典画册与互动光碟等内容。之外还推出了限量XBOX360主机与彩绘版XBOX360 无线控制器等周边产品，有兴趣的玩家不妨多多关注。



# 《世界街头赛车4》首发仪式 两大车神将在现场一较高下

台湾微软宣布，将于9月29日中午在台北西门町YAMAHA魔多堂举办XBOX360著名赛车游戏《世界街头赛车4》中文版的首发仪式。



会中将配合游戏主题展出总价3000万以上的超级跑车与重型机车，并邀请到有"台湾飘移教父"称号的国际知名超跑赛年度总冠军周伯雄与WCG世界电玩大赛《世界街头赛车3》超强玩家刘佑辰两位赛车高手进行友谊赛。

《世界街头赛车 4》首发仪式将于9月29中午12:00开放，玩家可以抢先体验新作的魅力，下午2:00 正式开始。活动现场将推出优惠预购方案，只要当场预购《世界街头赛车4》中文版，就可以获得限量典藏版的"PGR4安全帽"，数量有限。

首发仪式当天还会展开"就是这个帽！"的活动，台湾微软所有工作人员都会头戴"PGR4安全帽"，玩家只要在现场或是后续任何场合拍到"PGR4安全帽"相关照片，于9月29日~10月28日活动期间，到"就是这个帽！"活动网页成功上传并留下个人资料，就有机会赢得XBOX360主机、PGR4游戏等多项大奖。

《世界街头赛车4》中文版预定10月2日全球同步上市，定价1390台币，约合人民币350元。



## Wii新作《家庭训练器·运动天地》感受在家里举办运动会的乐趣

BANDAI NAMCO Games于19日的东京电玩展展前海外媒体说明会中，首度以现场实际试玩方式对海外媒体展示了Wii全新体感新作《家庭训练器·运动天地（FAMILY TRAINER: Athletic World）》。

本作是1986年NAMCO在任天堂FC上推出的《家庭训练器》的Wii 版，通过专用踏垫与Wii遥控器的双重体感操作，来达成运动全身的目的。同捆的专属踏垫设计类似《DDR 热舞革命》的跳舞踏垫，采用可折叠的软质设计，以有线方式连接。游玩时是通过踩下特定踏点的方式来进行操控，踏点包括中央2个与前后左右6个操控踏点，以及+、-两个辅助踏点，配置成可供单人游玩或两人同乐。



↑Wii这台主机确实适合在家里进行运动。

除了踩踏垫之外，游戏还将搭配Wii遥控器的动态感测与指标功能，来达成上下半身一起动作的全身运动，例如划独木舟时必须利用双手握住Wii遥控器左右挥动，模拟船桨划水的动作，碰到障碍物时则必须跳起躲避；双人搭乘矿坑轨道车时，则必须视状况一同抬起左右脚来转弯，并利用Wii遥控器的指标瞄准与击破轨道上的障碍物。

《家庭训练器·运动天地》预定于2008年推出。



## 新版PSP销量势头强劲 核心危机成强大助力

根据日本著名杂志和权威统计机构Enterbrain公司日前公布的数据显示，新版PSP上市后第一周销量为250702台（9月17日～9月23日，实际只卖了4天），加上前一周《最终幻想7 核心危机》的限定版PSP，索尼PSP-2000在日本的累计销量已经达到326645台（限定版销量为75943台）。

就在前两周，PSP在日本的销量突破600万套，虽然这个数字与任天堂的NDS比起来还有着很大的差距，不过新掌机能取得如此的成绩，已经非常难能可贵。这次新版PSP发售后取得了非常不错的成绩，由于新版PSP在外形上做出了比较大的改进，例如重量明显变轻、主机变薄、按键改进等等，这都是其吸引玩家们的主要卖点；另外，最近新出的PSP游戏《核心危机 最终幻想》软件本身就在首周达到了将近50万份的销量，这对PSP硬件的销量无疑是一个极大的推动，再加上《合金装备索利德 掌上行动＋》的推出，也为PSP的硬件销售提供了一大助力。从历史上来看，每次主机推出新版本之后都会对销量有明显的推动作用，再加上PSP这次在新版本上的改进契合其时尚的定位，因此这种强盛势头肯定会保持相当一段时间的。



## 世嘉与CHUNSOFT强强联手打造《忌火起草》即将登陆PS3

从《弟切草》到《恐怖惊魂夜》，CHUNSOFT的小说类型恐怖游戏已经推出过了不少经典作品，如今CHUNSOFT也正式加入PS3的阵营，与SEGA公司联手打造了一款全新的恐怖AVG电子小说——《忌火起草》。预定于2007年10月25日发售，售价未定。



对这类游戏来说，脚本是其灵魂，本作的游戏剧本由北岛行德、牧野修、加藤一三位著名日本作家联合编写。利用PS3主机强大的机能，将真实照片融合精美CG的绚丽画面与5.1声道高品质音乐、音效完美结合，带给玩家前所未有的视觉冲击和影音享受。游戏讲述了几位年轻人不经意间获得了叫做“毙娇”的药，之后他们神秘地死于非命。被卷入这起灾祸的男女主人公为了逃脱诅咒，前往一切的发源地——一间古宅，这里到处开满了叫做“忌火起草”的神秘花卉……

在本届TGS上，放出了一段1分多钟的游戏预告。在预告片中，大量出现的眼球特写，与模糊不清的角色脸部还有频发的诡异事故，无一不是电影恐怖片的桥段，这款恐怖作品能否让你战栗不已呢？



## EA拉开模拟人生狂潮 大量SIMS新作公布

在GCA游戏大展中，EA一口气展示近20款下半年登场的游戏，让国际媒体或亚太地区参观者可以一手体验游戏内容，其中“模拟人生”（SIMS）系列的新作就达三款之多。



《我与模拟人生》是一款走可爱风格的游戏，是一款非常欢乐的游戏，游戏里的主要任务就是让城镇居民越来越快乐，所以玩家必须在游戏过程中不断与居民互动、不断找到城镇中欢乐的因子，才能吸引更多居民搬入这可爱的小镇中。为了让城镇居民快乐，玩家需要常常到外面跟人互动，有时候会在探险过程找到额外的宝藏，解开隐藏新的物件，或者玩家也可以自己设计家具送给朋友；例如若知道市长最喜欢苹果，玩家就可以设计苹果相关的家具拿去巴结市长，这样市长一高兴就会帮城镇多点建设，让城镇更加快乐。本作会推出Wii与NDS版本，预定今年9月底上市。

《模拟人生·荒岛历险记》是一款生存模拟的冒险游戏，玩家必须要自力更生，在荒岛上找到自己的求生之道，同时必须在荒岛上找到或是制作离开荒岛的交通工具，例如把破船修复才可以从岛上离开，但也可能又会在海上流浪了几天之后，又进入了另一个荒岛来探险。玩家在历险的过程中，会遇到同样在岛上落难的难友，这时候可同心协力、分工找寻所需的工具或是食物等，让彼此在岛上的历险过程更有趣，像是肚子饿的时候也许得翻翻石头、找寻下面的生物来食用等，相当写实。本作将同时推出PS2、Wii与 NDS版本，NDS版本将会有独特功能，比如用笔抓虫或钓鱼等，游戏预定今年10、11月上市。

另外一款《模拟城市·梦之都》预定今年 11 月上市，是PC专有作品。



## 微软公布新广告技术 低价游戏时代来临?

在游戏中加入广告，这个盈利方式正在被越来越多的游戏厂商和广告商所接受，据国外相关调查机构的调查结果表明，这种广告方式存在有很大的市场潜力。之前世界游戏巨头UbiSoft已经率先放出了3款包含了广告的游戏，这三款游戏分别是《雷曼 疯兔》、《波斯王子 时之沙》和《孤岛惊魂》，它们以完全免费下载的方式放出，而且这三款游戏还是完全免费的，游戏中插入广告除了可以减轻厂商的开发成本负担之外，游戏还能够以一个比较低廉的价格发售，对于玩家来说也是一件好事。

或许是受这种方式的吸引，微软最近在时代广场公开演示了其最新的游戏中插入动态广告技术，在游戏开始之前会有一段广告出现，这段广告是可以由厂商自由变化更改的，也就是说，只要游戏持续热销，那么游戏厂商可以赚取的广告费绝非一笔这么简单。由于XBOX360有着非常便利的网上平台，因此微软也正在考虑让游戏中出现随时可能变化的可下载广告，游戏厂商只需要制作一些空白的广告专用区域，然后通过和广告厂商的协商，通过XBOX LIVE下载相应的广告让玩家在游戏中看到，这样的形式有些类似于现实中常见的广告。



之前曾经有研究表明，在游戏中出现适当的、符合游戏主题的广告不仅不会觉得突兀，而且会让游戏的真实感更强，而且加入广告可以减少游戏开发的成本，削减游戏售价，可以说是一个十分合理的做法。



## SE意欲大力开拓欧美市场 看好任天堂加强网络力度

在最近的一次访谈中，SE高级副总裁佐佐木道博谈到了SE对业界的一些看法和今后的发展方略。佐佐木表示SQUARE·ENIX正在美国及欧洲地区寻求合作伙伴，以扩大自己的西方市场。现在公司在这些地区的市场份额非常小，公司希望用三年时间使得亚洲以外地区的赢利占公司总赢利的50%。



↑网络版FF11自开通已来为SE带来了丰厚的收益。

"我们需要和美国零售商合作，我们需要当地的支持者。"他特别强调公司现在正努力扩大在美国市场的份额，来减少由于日本市场需求不景气带来的冲击。据《财经时报》报道，近几年SE海外市场的收入只占总收入的10%－20%。在上个世纪九十年代后期SQUARE最为鼎盛的时候，由于旗下作品（特别是FF系列）在欧美的大卖，使得其曾经大力拓展海外业务并取得了较大的成绩，不过后来由于FF电影版的投资失败使公司面临财务困境，不得不大幅缩减其在海外的业务。这次佐佐木的发言我们不妨可以看成是SE即将再次出击欧美市场的一个信号。

同时，佐佐木还表示，考虑到网络游戏比重逐渐增大，公司正在考虑增加在这一领域的投入。对于次世代，他认为在任天堂的推动下，非核心玩家市场持续扩大，这对于游戏产业的发展来说很有益处，但SE目前并不太看好PS3的前景，索尼需要在市场推广上花更大的力气。SE的网络版FF11自2002年5月26日开通至今已经运行了5年多，一直维持着不错的盈利。



## 任天堂美国高官再走一人 北美市场部几乎人去楼空

本刊之前曾经在新闻栏目中报道过由于迁址问题，导致任天堂北美总部大量人员辞职，如今其市场部高级公关主管Beth Llewelyn（贝恩·鲁耶琳）向外公布其正式辞职，这是继月初市场部高级副总裁George Harrison（乔治·哈里森）辞职之后出走的又一高官，如今剩下的市场部副总Perrin Kaplan（皮兰·卡普兰）虽然还没有明确表态，不过估计辞职的可能性也非常大。



↑任天堂北美分部走掉了不少高层人员。

关于这次的集体离职，据悉是因为任天堂美国分社市场及公关部门工作人员由于不满公司的搬迁决定而提出辞职，今年的9月底公司将会有55个职位重新分配到旧金山/圣荷塞地区，还将有25个职位被分配到纽约市。任天堂美国总裁雷吉（Reggie）曾表示，大约有60%的原市场销售部员工将不会进行此次搬迁，而是选择了辞职离开公司。编者认为，所谓"迁址"这个原因不过是一个当事人的借口，其背后肯定代表了任天堂北美分部高层之间的矛盾激化，在任天堂正是一路高歌猛进的今天出现这种情况，对其未来的影响会有多大，我们不妨静观其变。



## 首发当日销售额超过好莱坞大作 《Halo3》在美国打破多项记录

微软在26日宣布，其最新XBOX360游戏《Halo3》在美国上市首日便创造了1.7亿美元的销售额！《Halo3》于9月25日上市，在美国的预订数量就已经超过170万套，这也创造了美国游戏史上的最好成绩，分析家预期圣诞节销量可能超过600万套。微软公司希望能靠该游戏扭转其Xbox游戏业务持续亏损的局面，在本财年首次实现盈利。根据微软公司的统计，《Halo3》在24小时内吸引了139万在线玩家，微软希望本作能够带动Xbox360游戏机的销售。

据悉，《Halo3》在美国首日的总销售额就达到1亿7千万美元，比《Halo2》首日的成绩要高出4500万美元，甚至超越了今年上映的好莱坞超大作《蜘蛛侠3》1亿5千万的票房记录。自从初代作品在XBOX上大红大紫之后，本系列就成为了微软手头名副其实的王牌作品，如今"Halo"系列在全世界玩家中的影响力之大以及可怕的销售数据，恐怕除了任天堂的《口袋妖怪》之外，再也无人能出其右。



## 《Halo3》限定版划盘事件 微软承诺免费更换光盘

360头号大作《Halo3》已经正式发售并且在美国取得了极佳的成绩，这对微软来说无疑是最好的消息，不过事情并不是一帆风顺。本作共有普通版、限定版以及传奇版三个版本发售，据入手的玩家反应，在限定版《Halo3》套装中可能存在较为严重的划盘问题，这一现象的原因是由于限定版《Halo3》的光盘卡槽出现松动的关系。

在得知并确认这一情况后，微软在划盘事件出现后第一时间就发布了官方声明，表示所有出现划伤的XBOX360光盘游戏都可以免费更换，但是只限于Xbox360正式发行的地区。这也就意味着，如果国内玩家购买了《Halo3》限定版而出现划盘问题，由于国内没有Xbox360行货，因此这批划伤的光盘将无法得到更换。微软还表示，本次《Halo3》划盘的免费更换日期将从原来的2007年12月31日截至延长至2008年2月1日，在这日期之后划伤的《Halo3》盘片将会被认为是玩家存放盘片时的自然损耗，不予更换。微软官方目前还没有公布可能出现质量问题的《光环3》游戏的百分比。





↑限定版的划盘现象实在是出乎意料。



## 《蓝龙DS》惊人发表！ Mistwalker新作回归？

坂口博信成立的公司Mistwalker已经在DS上制作了RPG作品《Ash》，现在它在Xbox360上的名作《蓝龙》也将推出DS的版本。根据日本杂志Jump的介绍，这部作品已经在制作中。

新作的游戏类型定义为角色扮演卡片游戏，人设依然是鸟山明，除了卡片之外也准备了丰富的迷你游戏可供游玩。据悉这款游戏将由MISTWALKER制作，KONAMI发行。关于该作的详细情报据悉将于近日公布，请大家继续关注本刊的后续报道。



## PGR开发商被ACTIVISION收购 世界街头赛车有望登陆多平台

2006年E3展上，ACTIVISION曾经在业界的一片惊奇中收购了《吉他英雄》的发行商RedOctane。这次收购的成果显著，今年《吉他英雄》的超热卖使得ACTIVISION成功超过EA成为07年上半年北美最成功的游戏发行商，如今ACTIVISION再次收购了开发《世界街头赛车》的Bizarre Creations公司。

Bizarre Creations制作赛车游戏已经有超过10年的时间了。最早于1997年在PS平台上推出《1级方程式赛车》，之后在2001年第一次在XBOX推出了《世界街头赛车》，下周系列最新作PGR4即将正式上市。另外，该公司还有数款游戏都在锐意制作中。而ACTIVISION尽管之前曾经投资过两次竞速类的游戏，但销量均不理想。这次的收购之后，由ACTIVISION提供至今，Bizarre负责开发竞速类游戏，无疑是个双赢的局面。

尽管合约的具体内容还没有公布，但ACTIVISION表示Bizarre Creations将会成为他们旗下的全资子公司，所有的管理层和制作团队都将保留。Activision的CEO Robert Kotick表示："Bizarre Creations是一家很有实力的独立开发商，他们是业界最具革新性和创造力的工作室。我们很欢迎他们的加入。"Bizarre Creations方面也表示"我们向fans们保证我们的游戏还将和以前一样，除了一样——我们未来将会是多平台工作室。"同时他们也表示，将会为Activision制作一款赛车游戏和一款"有个性的游戏"，可能将在2009年推出。



# 在商业展示中诠释联接与开拓的主题
# TGS2007展台纵览

东京游戏展（Tokyo Game Show，简称TGS）由日本计算机娱乐协会（CESA）主办，是日本最大规模的电子娱乐展会。"TGS2007"是TGS创立以来的第17届，与前几届相同，依旧在东京都千叶市美浜区的幕张展览中心举行。从今年开始，TGS的举办形式发生了改变，不再是单独的展示活动，而是与日本经济产业省主办的"东京国际电影节"合并成了大型系列展会"日本国际文化节（Japan International Contents Festival）"。"日本国际文化节"要在约40天中于日本各地召开20项以上的展示活动，内容涵盖游戏、动画、漫画、广播、音乐、电影等多个领域。9月20日到9月23日召开的"TGS2007"是这项大型活动中的第一环。与展会的地位发生变化相对应，本届展会首次采用4天制，9月20日至9月21日为媒体参观日，9月22日至23日为公众参观日，媒体参观日比往届延长了一天。同时，本届展会的参展商数量也比往届有了大幅提升，参展内容更为广泛。各出展方一共展示了702款不同平台和类型的游戏软件，其中，掌机游戏的比重超越了上届展会。

## 重视商业交流的新展会
## 面向开发者的尖端产品阵容

除了面向普通玩家的游戏软件外，本届展会上还有很多专门面向开发商的"专业"商品参加展示。商业气氛更加浓重，这是本届东京游戏展的一大特点。经营网络设备的Planex Communication公司以"最适合游戏的路由器"为广告语参加了本届展会。该公司准备推出的新型路由器强化了UPnP（协议统一即插即用）功能，可以根据玩家的指令自动确保游戏所需的带域，以保证网络游戏的舒适程度。Community Engine公司在自己的商务展台前进行了"多平台机能"的实机演示，演示的平台是Windows PC和Wii。操作者操作屏幕上的角色走出画面之外，该角色就会立即出现在旁边显示器的画面上。这种机能是利用该公司开发的中间件"World Synthesizer"实现的，很适合应用在赛车等高速游戏的表现支持上。ELSA Japan展示了核心PC用户们颇为关注的物理加速卡"ELSA PHYNITE X100"。这款加速卡搭载了美国AGEIA公司的新型运算芯片PhysX，可以实现高水准的物理运算表现。

除这些日本关联企业外，很多其它国家的厂商也参与了这种以商业交流为主的展示，例如，美国VUZIX公司展示了新型头戴式立体显示器"iWear VR920"，加拿大D-BOX公司展示了家用体感式赛车座椅"D-BOX GP-200"，充满个性的商品使很多业者及媒体驻足。





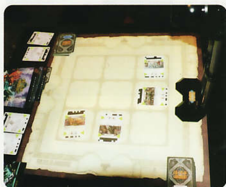
■各种崭新的游戏创意炒热了展会上商业交流的气氛。




■来自各个国家的业者和媒体密切关注着各展台的动向。

# 重视展出软件数的索尼展台
# 用游戏的实际演示解说全新理念应用


■做好准备迎接参观者的索尼展区。



索尼电子娱乐（Sony Computer Entertainment，简称SCE）的展台是本届东京展上最具规模的展台之一。在本届展会上，SCE摆出了重视软件宣传的姿态，将重点放在PS3和PSP游戏新作的展示与试玩上，两机种的试玩游戏种类合计达到了40款以上。

在展出的PS3软件阵容当中，最受关注的还是SCE自行制作或发行的作品。《THE EYE OF JUDGEMENT BIOLITH REBELION机神的叛乱SET.1》是已经公布了很长时间的新型卡片对战游戏，可以在家中实现真实卡片的网络对战。在本次展会上，厂商设置了本作的专用试玩台，玩家可以在特制的外接输入设备上，使用指定的卡片体验游戏感觉。《echochrome无限回廊》是一款新型视觉解谜游戏，以荷兰著名版画家莫里茨·柯内里斯·埃舍尔（Maurits Cornelis Escher）的“错觉绘画”为主题。游戏时，屏幕上显示出如同错觉绘画一般的迷宫场景，一些人物会自动行走在迷宫中，玩家要转动手柄上的摇杆使道路相互连接，成功诱导人物前进。如果道路被中途隔断，只需要将视角变更到隔断处被遮挡的角度，游戏人物就会如同看不见的部分存在道路一般顺利通过，创意非常有趣。《LittleBigPlanet》是一款多人动作游戏，重在场景的自主编辑及玩家间的相互协作。本次展会上只公开了这款游戏的初期试玩版。预定于11月15日发售的《Heavenly Sword天剑》也在展台前亮相，通过简单的按键组合使出华丽招式的动作设计展现在参观者的面前。本作对应动作捕捉，一些强力的连技要通过振动手柄完成，玩家可以在试玩台前实际体验到全新的动作感觉。除此之外，《龙穴》《拉切特与克拉克·未来》《白骑士物语》等受关注作品的试玩台也在展台上亮相。

PSP的改良机型“PSP-2000”于9月20日发售，本届展会上也设置了这款主机的专用展示台，玩家可以在大屏幕电视机前体验新款PSP主机的视频输出功能。同时，SCE也专门为PSP新作设置了很多试玩台，其中既包括《大众高尔夫携带版2》等大众游戏名作，也包括《PATAPON》这种休闲动作游戏，以及《MyStylist》等面向特定性别及年龄层的实用型软件。







■新版PSP主机的展示台是索尼展区中最引人注目的地点之一。


■体感游戏设备受到集中关注。









■SNK现场的试玩机台还是吸引了不少格斗爱好者切磋技艺。

# 冷饭厂商给大家的答卷 格斗之王十周年特别版公布






自从SNK被“收购”以后就一年不如一年，旗下最为著名的几大格斗游戏系列，特别是KOF系列，虽然基本上仍然维持着每年一作的更新速度，但是如今的人气已经完全无法和当年的盛况相比。而《合金弹头》系列如今也基本上是在不断地翻炒冷饭状态，没有真正的新作推出，PLAYMORE给玩家们的感觉，就是一个过气的冷饭大王，然而毕竟有这么多人对它有着深厚的感情，因此其这次在TGS上的表现还是有不少人在关注着。

本届展会上，SNK PLAYMORE的展台位于一号展馆的入口处，这也是一般参展者的入场处，因此人十分多，我们在整个展馆外面就能看到许多SNK PLAYMOR的宣传海报，看来其在宣传上还是下了不少功夫的。展区的活动舞台正对着大门，玩家一进场就能够看到SNK PLAYMORE公司举办的KOF系列的声优见面会、COSPLAY摄影会等特别活动。

SNK PLAYMORE的展区中最受关注的试玩游戏便是刚刚发表的《格斗之王 98 终极之战》，本作在《格斗之王 98》的基础上增加了可使用角色和战斗模式，游戏的平衡性也进行了相应的调整。明年是《格斗之王 98》的10周年，相信这款人气格斗作品将会成为明年斗剧的比赛项目之一。

# 微软酝酿新一轮反击战 众多重量作品即将登陆日本


■SNK PLAYMORE的展区中自然少不了漂亮的MM登场，这可是“光荣传统”了。

作为三大主机厂商之一，尽管在日本市场一直不景气，不过微软每次在TGS上的投入都是不遗余力。在这次的TGS上，微软在幕张国际展场的2厅S区设了较大的展位，展出内容则包XBOX360与Games for Windows的自家以及加盟厂商游戏试玩，以及丰富的舞台活动。微软的展台现场采用了乳白色基底搭配萤光绿的360主题配色，并以沿用3年的制式XBOX360展示机台来提供360游戏试玩，整体布置风格与配置与去年大致相同。

由于东京电玩展主要是针对日本地区的展出，所以这次微软的展台欧美大厂的参展作品并不多，大都只挑选风格较适合日本市场的作品展出，而且都会加以日文化，让对英文游戏接受度偏低的日本玩家不至于排斥。

微软的大作《光环3》自然是展出的重点，现场提供单人模式与多人连线对战模式的试玩。其余厂商的游戏，则包括《忍者外传2》、《恶魔猎人4》、《真・三国无双 5》、《皇牌空战 6》等知名续篇新作。


■虽然微软的主机在日本市场一直表现不佳，不过泉水敬的发言还是充满了乐观。



■大作《HALO3》的现场试玩地区有大量的玩家排队等候体验。


■会场上的气氛还是比较热烈的，大家的积极性被游戏充分调动了起来。



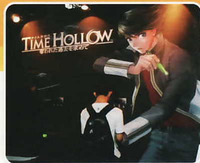
■《块魂》系列的最新作也将在微软的XBOX360上发售。


■不断将各种各样的东西都滚在一起，最后制作出超大的“块”就是块魂的乐趣。


■在《HALO3》的对战演示中，松田龙平所在的4人小队获得了胜利。

# 风头非常强劲的KONAMI 合金装备系列成为展台主角











这几年KONAMI的势头还是比较强劲的，就拿今年的东京游戏展来说，KONAMI的展台面积不但相当之大，而且还特意举办了展前的新闻发布会。

KONAMI的展位在幕张国际展场的5厅C区，展台规模仅次于SCE，与SEGA以及SQUARE・ENIX并列前三大，展出重点则是以当家招牌大作《合金装备》系列的3款作品为主。本次东京电玩展上MGS4终于首度以公开试玩的方式展出，并同步公布了最新的宣传影片，影片中展现了以体内纳米机器共享战场资讯的‘SOP连线’系统的威力，同时也披露包括系列作既有与本作新登场的众多游戏角色的演出。现场试玩区的设计采用铁丝网包围的军事设施风格，以数十台试玩机台的大规模方式展出，排队试玩的参观者在试完前还必须先进入简报室，由士官与士兵装扮的工作人员以严厉的军队口吻与行动剧来介绍游戏与玩法，结束后才能进入铁丝网包围的试玩区游玩。

《合金装备Online》本次也提供了大规模的试玩。参加试玩前同样必须经过简报室的教学，现场以6对6的方式让试玩者进行连线对战，对战时台上并有专人配合萤幕转播解说战况。



■小岛秀夫的《合金装备4》自然是本次的重点，只不过本作已经被确认是系列的完结篇了。

■这次发表的NDS原创新作《时光洞穴》，是以触控笔来游玩的“过去修正冒险”游戏，采用2D卡通动画风格画面。玩家将使用能够改变历史的‘洞穴笔’来改变过去，避免悲剧的发生。

# 江户版的古装龙如 经典名作夜精灵复归



■充满江湖时代气氛的《龙如 见参!》专门展台是世嘉展区的一道特色风景。

SEGA的展台位置在6厅N区，展台面积非常大，整个展会期间一共展出了27款游戏，并以PS3/Wii平台的5大重点游戏为主要卖点，设置了主题展示区，播映最新宣传介绍影片或提供实际试玩。

《龙如》可以说是SEGA这几年来比较成功的新系列之一了，尽管是以黑社会作为题材，但是优秀的打击感和不错的剧情还是为其赢得了不少的支持者。新作《龙如 见参！》是以化名桐生一马之介隐身于京都只园花街的剑豪宫本武藏为主角，从名叫遥的少女找上他，并要求他杀死宫本武藏开始，逐步解开桐生一马之介自战国乱世结束后，由剑豪转变为浪子的来龙去脉。SEGA特意为本作设置了封闭剧院，播放最新制作的游戏宣传介绍影片，现场并有艺妓花魁扮相的古装ShowGirl坐镇，吸引了许多参观者驻足拍照，特别是来自欧美的参观者。封闭剧院的设计仿照江户时代的剧院，以五彩缤纷的织锦装扮，工作人员也打扮成剧场跑龙套的黑子，营造出浓厚的古日本风味。

作为当年的经典名作，《NIGHTS》的最新作也受到许多玩家的关注，本次特别设置了以梦境之夜为主题的欧洲城市风格展示区，提供实际试玩，并有打扮成主角的Show Girl于展出摊位前进行宣传，人气非常旺盛，吸引了许多参观者排队试玩。希望这款当年的经典能够给我们带来全心的感动！





■由Chunsoft制作、世嘉代理发行的恐怖有声小说《忌火起草》是本次展出的一个焦点，世嘉为此专门提供了全封闭的恐怖展区。

# 眼镜厂放出机战游戏最新视频！BN社王牌续篇、高达新作火爆试玩！




在本次的TGS展上，BANDAINAMCO与BANPRESTO两家会社一同出展。在展台的中央部分设置有3个大型投影屏幕滚动播放最新作的预告动画。而在主投影屏幕的侧面还设置有一个小型的表演舞台，并且也配备了一个投影屏幕。另外，在展台的南侧以及东侧的区域内，BANDAINAMCO放置了大量的新作试玩机，供玩家们体验。可以说BANDAINAMCO整个展台的周围都遍布着震撼的视觉冲击，十分耀眼。本次出展TGS的BANDAINAMCO基本上是以提供最新作的实际试玩为主，要是想将全部的游戏都试玩一遍的话，即便有一整天的时间也是绝对不够的。射击游戏的名作《时间危机4》是本次提供试玩的PS3主机上唯一的游戏。试玩区内提供了分别为街机模式与任务模式的两台试玩机供玩家体验。值得一提的是，本作中新增的任务模式使用了此系列从未采用过的新型视点。非常令人期待。即将在11月初发售的重量级大作《王牌空战6》也理所当然地“出席”了本次展会。试玩机除了提供如F－16C、SU-33之类的新机体之外，最吸引人的就是对战模式了。BANDAINAMCO还特意在试玩区内设置了一个小型的休息区，玩家们则采用淘汰制的方法，轮流对战。

在本次的新作发布中，出场阵容最为强大的便是高达系列的最新作品。BANDAINAMCO的著名制作人广野起、后藤能孝作为主持，还请来了超人气的声优古谷撤协助造势。并且一气公布了PSP版的《高达战争编年史》与PS2版的《SD高达G世纪 魂》以及令人震撼的PSP版《基连的野望 阿克西斯的威胁》等多款新作的大量资料。除了公布最新作品之外，BANDAINAMCO还举办了由知名声优木村亚希子、明冢佳织等人主持的各种精彩活动。


■网络对战模式的试玩机。比起电脑AI，还是真人之间的对决更有意思。

■比较令人遗憾的是，本次BANPRESTO虽说是与BANDAINAMCO共同出展TGS，但BANPRESTO却没有提供任何实际的游戏试玩。只是“借用”了BANDAINAMCO的投影屏幕播放预定在12月下旬发售的《机战OGS外传》与《机战SC2》的最新视频以及设立了一小块区域用于展出ART-1等许多的限定版玩具模型。





■著名的制作人广野（中央）与后藤（右）一起参加玩家互动活动。

# 战国、三国齐登场，摇钱无双同时上！

今年的光荣（KOEI）展台与去年极为相似，同样采用了2层式的展台。1层以PS3、X360双平台发售的名作《真・三国无双5》为主，为玩家们提供了《三国志DS2》、《战国无双 刀》、《百年战争》等大量游戏的试玩与视频动画。说《真・三国无双5》是本次展会中的主打作品，那是由于光荣很“大方”地提供了PS3版10台、X360版4台，共计14台的试玩机，供玩家感受全新无双游戏的魅力。由光荣开发的预定于今年11月发售的WII版原创RPG游戏《欧普纳》本次也提供了3台的试玩机。前来第一时间体验游戏的玩家也是源源不断，可见本作也是一款很有诚意的优秀作品。

展台的2层方面主要都是网络游戏。光荣今年也照旧以《信长的野望OL》、《大航海时代OL》、《真・三国无双BB》以及《三国志OL》4款游戏为主，举办了2007网络游戏娱乐祭。4部游戏的主要制作人山中肇、渥美贵史、藤重和博、上野彰三一起出席并参与主持各种活动，凡是参与了其中任意游戏试玩的玩家都会得到光荣特制的内含上述4款游戏资料的DVD盘作为礼物。


■时隔N年之后，《基连的野望》的续作终于公布了！期待能够尽早发售！




■WII版原创游戏《欧普纳》凭借轻松、搞笑的风格，吸引了不少玩家的注意。


■凡是参加了光荣举办的活动的玩家，都可以得到特制的礼品留作纪念。



# 恶魔猎人迷倒无数女玩家！原创新作轻松风格令人期待！



■卡普空展区的平面图。图中标出了各个主题游戏的试玩区位置。

今年的卡普空（CAPCOM）展区依旧是一片火爆异常的景象，PS3、X360双平台发售的超大作《恶魔猎人4》、WII版的原创游戏《我爱高尔夫球！》以及同样是WII主机上的《生化危机 安普雷拉编年史》等游戏都提供了最新的视频资料以及试玩机。比较有意思的是《恶魔猎人4》与《战国BASARA2 英雄外传》的试玩机前，聚集了大量前来试玩或是观看的女性玩家。卡普空的原创游戏《我爱高尔夫球！》一共设置了16台的试玩机，可以说是试玩区内的一大亮点。乍看之下本游戏与SCE的《大众高尔夫》十分的相似，但操作方法却完全不同。完美运用了体感控制器的本作，必将成为WII主机上一款优秀的作品。与之相同的另一款游戏《宝岛Z 巴鲁巴罗斯的秘法》凭借着清新、可爱的风格也吸引到了不少玩家的目光。



■洛克人20周年纪念的玩家互动活动，活动的最后也发放了众多的纪念品。

在本次展会中，卡普空还举办了洛克人20周年纪念庆典。其中包括稻船先生的制作秘话以及互动性十足的各种活动。活动的最后不但公布了最新作《流星洛克人2》的游戏资料，还发放了大量的特制礼品供玩家们收藏。

# 史·艾原创游戏新登上，FF、DQ挑大梁！

史克威尔·艾尼克斯（SQUAER·ENIX）展区的火爆程度不必多说，今年也是按照惯例“大作齐放”。S·E社的两大神作FF与DQ系列的各个作品的最新视频接连放出，即将发售的复刻版《FF4》、《DQ4 被引导的人们》，新作《FF战略版A2 封穴的魔法书》、《DQ9 星空的守护者》、《FF13》等作品为S·E赚足了人气。除了这些耳熟能详的作品之外，在此次展会中，S·E还公布了为WII版量身定做的《陆行鸟之不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫》以及为PS3/X360制作的《**ラスト レムナント**》与《**インフィニット アンディスカバリ**》这两款原创RPG游戏的最新资料，无论是战斗画面还是操作系列，这两款游戏都是非常值得期待的。S·E的网游大作《FF11》的第4部资料盘——阿鲁塔那的神兵》也在20日的展会中正式确定了发售日，并提供了最新的资料与视频动画。






■史·艾的另一款重量级游戏《王国之心》也公布了NDS版的新作。


■参展游戏的LOGO的下方展柜中还摆放了各个游戏中的人物模型。


■板恒伴信正在为X360版的新作《忍者龙剑传2》做着激情的讲解。




# 忍者战士孤军奋战！怪物农场再添新作！

TECMO的展台相对就要冷清一些。本次展出的游戏中除了X360版的《忍者龙剑传2》、NDS版的《忍者外传 龙之剑》、WII版的《阿尔格斯的战士》之外几乎就没有值得一提的游戏了。然而，最令人关注的《忍者龙剑传2》与《阿尔格斯的战士》也就只是放出了一段绚丽的视频动画而已。只有《忍者外传 龙之剑》还算不错，提供了6台的试玩机供玩家体验。另外，TECMO还在怪物农场系列10周年庆典活动上公布了网游版的新作《怪物农场OL》，并且由主要负责人值田修平担当主持，与玩家们展开了互动问答活动。活动的最后还向持有前不久发售的《怪物农场DS》的玩家提供了稀有怪物的下载。

东京展速报 SCOOP 第1弹

# 系列「完结篇」终焉，这是你

# METAL GEAR SOLID 4
## GUNS OF THE PATRIOTS
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

由梅莉尔领衔的新生猎狐犬小队（FOXHOUND）是本作的一大亮点，我们都知道真正的猎狐犬小队在MGS1代故事完结后就已经被美国政府正式解散。而梅莉尔在1代的故事完结之后，“理论上”来说应该是和Snake一起隐居了，不过她在2代的故事中并没有直接出现。那么这次的新生猎狐犬究竟是由谁带头所组建的呢？个人认为应该是Campbell的可能性最大。毕竟他曾经担任过猎狐犬的指挥官，在这方面经验丰富，既然他能说服Snake再次出动，那么他重建猎狐犬也是极有可能的。 □文/北斗




↓“M870 Custom”，本作中出镜率很高的一把手枪，可以更换目的的不同随时更换子弹，使用起来非常灵活。

## 新生的猎狐犬——是再续辉煌，抑或回光返照。

与去年的沉寂相反，今年小岛秀夫在几次大的游戏展上已经接连公布了《合金装备 索利德4·爱国者之铳》的诸多相关情报。而且更加令人激动的就是在这次的东京游戏展上提供了关于本作的试玩，现场的玩家可以亲自体验这款玩法与前几作有明显区别的游戏。在这次展会上，KONAMI又公布了一段新的游戏影像，单从这段影像来看，似乎并没有透露多少新的情报，不过如果仔细观看和推理的话，还是能发现不少有意思的细节之处的。

| PS3 | 本刊译名：合金装备 索利德4·爱国者之铳 | | | CERO 审查予定 |
|---|---|---|---|---|
| | KONAMI | 价格未定 | 2007年冬 | |
| 战术动作谍报 | 蓝光 | 日版 | 1人 | 记忆卡容量未定 |




↑上图中可能最吸引系列老玩家的反而是左侧的通风口，习惯了“潜入式作战”风格的人，看到这个总有想往里钻的冲动。

# 母女

这次新出现的一名角色就是右边这个小女孩了，她叫Sunny，是Olga的女儿。在MGS2代的故事中，Olga正是由于女儿Sunny被爱国者们抓走才不得不与其合作，最后惨死。看来Snake成功将Sunny救了出来。





→与之前的作品不同，MGS4中加入了第一人称的主观视点，喜欢FPS的朋友也能适应本作。

**可爱的小女孩——想快乐成长，却被战火波及。**




# 新生

从目前的情报来看，新生的猎狐犬小队骨干成员主要有四人：梅莉尔和另外三个尚不知晓其姓名的角色（一个黑人、一个莫西干头、一个蒙面男）。不过说实话，同为"猎狐犬"的成员，这四个人即便是站在一起也无法给人以前猎狐犬队员们的那种压力。他们能匹敌"美女与野兽"吗？

# 需要面对的最后一个任务。

# 病毒

"FOXDIE"这个病毒将在本作的剧情中占有相当的地位，在MGS1中美国政府正是利用不知情的Solid Snake携带着第一代FOXDIE给Liquid的部队造成了毁灭性打击。没想到时隔十四年，FOXDIE再度笼罩而来……






**透明化的战场……即便是英雄，都将无处可藏。**

在这次新公布的影像中有一个小片段非常有意思，就是Snake和一个猎狐犬新兵对峙的情形。虽然不明白应该归梅莉尔管辖的猎狐犬士兵为何会对自己人举枪相向，不过这个自称"已经当了十年兵"的家伙还真对得起Snake给他的"新米"称号，被轻松骗过并缴械之后，最后落得个极为恶搞的下场……这个角色总让人想起系列的标准恶搞人物Johnny，看来这次也无法幸免。

# GRAN TURISMO 5 Prologue

纵观当今的赛车系列，GT是绝对的头号作品。无论销量还是制作水准，都不是同类作品可以比的。特别是这种在正统作品推出之前先发行"序章"的做法，估计别的游戏根本都不敢想。而索尼当然也把这个游戏当成PS3的救命稻草之一，于是《GT赛车5 序章》本次在东京电玩展上进行了大规模的展出，制作人山内一典也亲临现场讲解。

东京展速报 SCOOP 第2弹

## 领跑赛车潮流，不断追求新高度。

本作的网络联机可同时支持16人游戏，而且画面也始终保持在1080p和每秒60帧的水平。另外，新增的车内视角也是一大看点。除此之外，玩家通过"竞速选项"可以选择标准和专家两种模拟比赛方式。在以往的GT系列中，普通玩家经常会抱怨"驾驶汽车太难"，而核心玩家则会认为"我们想要更难更真实的比赛"。这也是对两类玩家愿望实现的强化系统。在画面上，虽然同是PS3主机上的《GT赛车》系列，《GT5》比起《GT HD》来说，画面依然有很大强化。车内视点也会随着转向加速，实现阳光和阴影的自然变化。山内先生拿《GT4》来举例道："对于《GT4》的开场动画，在PS3平台上的即时画面就可以达到那种效果。"借助强劲的机能，游戏中可同时比赛的车辆达到16辆，竞速画面变得非常具有魄力。CPU的运算将构架在全新的AI上，赛车的运行感觉将会超过以往的系列作品。



微软的Xbox360一直在努力构筑自己的游戏网络优势，而索尼的PS3既然已经落后了一步，那么在今后的游戏中自然也要争取尽快赶上。于是，本作中便有一些相关的新设定，例如通过网络将出现新赛车的"修理厂"。当玩家的比赛用车更改后，相应的比赛用车就会出现在"我的主页"背景中。玩家可以通过各种搭配，享受自由组合的乐趣。"修理厂"中还有"网络赛车经销商"选项出现。这里除了拥有更新的赛车和新闻外，厂家最新推出的赛车也很有可能在"网络赛车经销商"中发售。

## 倒计时！

《GT赛车5 序章》在东京电玩展所举办的发布会上，公开了许多具体消息。包括首先确定了本作的发售日和发售方式以及价格，另外还宣布将有免费体验版推出，体验版从10月20日开始提供下载。其中下载版将与光盘版同步发售，而且网络下载版要比蓝光版便宜480日元。本作将于12月13日与大家见面，不过作为序章作品，相信大家在玩过之后会对本篇更加期待吧。 □文/小沛

| PS3 | 本刊译名：GT赛车5 序章 | | | CERO A |
|---|---|---|---|---|
| | SCE | 4980日元 | 12月13日 | |
| 赛车竞速 | 蓝光 | 日版 | 1-4人 | 记忆卡容量未定 |

# 虚拟世界的逐步现实化，将推出赛事转播服务。

除了游戏本身，这次官方还公开了GT.TV的在线服务。该服务即是观看世界上与赛车相关的各种影像和节目，目前可以观看的节目有10个，之后还会有更多的影像和节目增加。在演示中，山内先生选了其中一个“Best MOTORing”，然后画面便立刻转换到该节目上。之后在反复切换转播时，几乎没有任何延迟。山内先生说：“有时候半夜非常想看赛车直播，可是看不到。即使是收费台播出的赛车直播也非常有限。”身为爱车一族的山内先生认为，也许“GT.TV”可以解决爱车族的难题。



↑从画面上我们可以很容易发现，本作的同场竞技阵容明显扩大了很多。

## 拉近与现实的距离 构筑虚拟的真实。



→如果前作的赛车可以用逼真来形容的话，本作便是乱真的程度了。

↓一贯追求真实的GT系列如今基本已经达到了赛车类作品的巅峰。

↓因为注重对真实的再现，可能部分玩家觉得其中缺乏激情。但其实你要是真正体会到了这款游戏的精华所在，那么正是那种真实的感觉最为吸引人，最让人感动。








## 打造跑车的浪漫之旅，完成赛车迷们的飞驰梦想！

《GT赛车5 序章》从公布至今，大大小小的发布活动也有不少次了，相信很多玩家早就等不及想要真正体验这款作品。根据官方公布的消息来看，本作的进化之处非常多，但就它“序章”的身份来说，看来官方对目前的改进仍然不太满足。

# 全新GT赛车即将发动——

## GT CHECK! SCEJ举办“GT5演示会” 制作人公开部分游戏制作构想

为了表示对本作的重视，SCEJ特别于东京游戏展举办了专门的“GT5演示会”，不过此次活动只邀请了少数嘉宾。在演示中，索尼首先播放了《GT赛车5 序章》约30分钟左右的介绍性视频演示。此次演示由Polyphony公司董事长山内一典先生亲自解说，并且公布了作品的发售日和发售形式。然后他演示了游戏在PS3上的网络连线模式，并进行了实际的游戏操作。通过详细的解说，玩家对本作有了一个大概的了解，也因为内容十分精彩，感觉简短的30分钟很快就过去了。这次展示除了说明在新主机上种种的新机能，在游戏的内容介绍方面也非常细致。现场喜欢GT系列的玩家都表示非常满意此次演示的相关介绍。因为在很短的时间里，山内先生为大家介绍了包括产品发售日、网络体验下载版、新的在线服务等内容，最后，他又述说了新的《GT赛车》画面可以强化到什么地步。其中最吸引人的就是网络服务方面。山内先生在最后总结道：“网络修理厂、网络视频和新闻这些内容都是我们全新的尝试，通过网络我们可以找到所有和赛车有关的消息和资料。总之，这就是你一直在期待中的次世代《GT赛车》。”





←山内一典在演示会上显得非常兴奋，似乎每一个改进都不只是仅仅让玩家觉得感动，而制作人更是觉得欣喜无比。



# 绝杀！

Xbox360在日本市场上迟迟未能有起色，微软自然要有所行动，力图扭转这种不利的局面。推出更多符合亚洲人口味的、真正意义上的"超级大作"，是微软战略中的重要一环。在九月十二日召开的东京电玩展微软展前"预热"发布会上，微软就将手中的几张大牌悉数抛出。其中包括由坂口博信领衔的Mistwalker公司制作的《失落的奥德赛》、Square・Enix公司为Xbox360量身打造的《无尽隐秘》等等。而发布会上最为重头的消息，则无疑是《忍者外传2》的正式公开。



## 次世代平台巨制，动作游戏新巅峰！

东京展速报 SCOOP 第3弹



←如同飞翔的隼一般在群敌之中穿梭，用凌厉的攻击夺走对手的生命，漫天喷洒的血花带给你无可替代的暴力美感。如此爽快淋漓的动作游戏，你怎能轻易错过！

↓新平台、新武器、新招式，再加上原汁原味的爽快手感，《忍者外传2》必将续写前作的辉煌。

## 绝世无双战斗快感，超越一切的最强作！



# NINJA GAIDEN II

## 隼龙 来自阴影之中的战士

| X360 | 本刊译名：忍者外传2 | | | CERO D |
|---|---|---|---|---|
| | TECMO | 价格未定 | 发售日期未定 | |
| 动作 | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 记忆卡容量未定 |

实际上，在此次发布会之前，《忍者外传2》即将公布的消息就不胫而走。据称，在九月十一日，日本Xbox360的官方网站上就开放了一个页面，上面贴出了来自《忍者外传2》的一些截图。虽然这个页面很快又被关闭，但是图片早已被眼尖的玩家保留下来并且传播到网络上。当时一些媒体和玩家向微软和Tecmo询问此事，均得到了"无可奉告"的答复。不过仅仅过了一天，《忍者外传2》便正式曝光，至于此前的"泄露"事件到底是因为网站工作人员粗心大意，提前放出了页面，还是刻意为之，吊玩家胃口的手段，就不得而知了。而在正式的发布会上，也发生了一个这样的小插曲：坂垣伴信原本打算选择试玩版中以日本城堡为背景的一关为观众做演示，但由于这恰恰是泄露图片中所出现的那一关，所以他临时改变了主意，改而选择了另外一个关卡。 □文/荇菜

# 忍者一族世代守护的力量

# 鏖战

## 忍者龙剑传说——在这个世界复活

→游戏中角色的建模精细到无可挑剔的程度，几乎让人无法分辨实际游戏与CG动画的区别。

→造型各异、威力超凡的敌方角色也为游戏增色不少，将如此恐怖的魔神打倒在地无疑能让你获得极大的快感。

# 无双！

## 临兵斗者，皆阵列在前！

←装备在双手上的钩爪是非常引人注目的武器，它灵活而且致命。

## 火爆刺激、血脉贲张，让你感受最为痛快淋漓的暴力美感！

在本作中隼龙不仅仅可以斩下敌人的首级，更可以切断他们的四肢，甚至腰斩！对杀戮场面的细节效果表现可以说是无比震撼。无论是血液飞溅的效果还是喷洒在地面残留的血迹也都比前作更加真实。随着激烈的搏斗，隼龙手中的武器也会沾满斑斑血污！看着如此精细华丽的画面，同时操纵隼龙在群敌之中腾挪闪躲、豪快斩杀，是否会让你感到无比兴奋呢？没错，这就是你期待已久的游戏！

←虽然目前试玩版的开发程度并不高，一些特效尚未加入，但《忍者外传2》的画面素质已经足以让人发出惊呼，绚烂的光影令人叫绝。

→镰刀显然是目前所看到的最具魄力的武器，不但威力强大，而且在隼龙手中也丝毫不显得笨重。

# 将在此完全迸发！

## “超越其他一切ACT”，《忍者外传2》王者宣言

凭借《死或生》系列和《忍者外传》两大拳头产品，Tecmo成为了Xbox系主机平台上最为成功的日本第三方厂商。此次公布的《忍者外传2》不但由Xbox360独占发售，而且微软方面会直接负责发行工作，其所受到的重视程度可见一斑。在本次发布会上,个性张扬的坂垣仍然保持了自己一贯的作风。他极为自信地说道：“我们的目标就是创造世界上最优秀的动作游戏——就像《死或生4》是世界上最好的格斗游戏一样，在《忍者外传2》中我们同样也会做到这一点。”坂垣还表示：“在制作初代《忍者外传》的时候我们用尽了Xbox所有的机能，发挥了它的全部潜力，但仍然有十几种效果无法在这台主机上实现。现在，凭借Xbox360的次世代机能，我们将把所有这些卓越的效果呈现在大家眼前。”最后，坂垣说道：“请在世界上最强大的主机Xbox360上享受世界上最好的动作游戏《忍者外传2》吧！”

接下来坂垣亲手为观众们演示的游戏试玩版更是让fans们激动不已。在这个试玩版中出现了8个关卡的选项，坂垣选择了其中的“水之都市”为大家进行展示。尽管试玩版的完成度还不高，人物阴影等效果还没有添加进去，但毫无疑问其画面素质早已远远超越了上一代主机，比起PS3版的《忍者外传Σ》也有很大提升。游戏中角色的建模极为精细，直逼CG动画的水准，画面帧数也十分稳定流畅。无论是主角还是敌人的行为动作都一如既往地真实，打斗具有强烈的力度感和逼人的魄力。可以看出，主角隼龙在这一作中可以使用的武器种类更加丰富，招式系统也有了较大的变化。最令人震撼的是游戏中对于血腥场面的表现大幅度提升，不但继承了上一代“斩首”的动作，更可以利用各种兵器将敌人肢解！喷射的血液更是显得极为逼真，让人大呼过瘾的同时不由得也暗暗担心本作会得到什么样的年龄分级呢？看起来，Team Ninja是存心要跟PS系平台的〈战神〉系列较劲一番了！

←天地间这个孤独的背影让人感到无比的肃杀。

←所有的敌人都会在隼龙这个名字之前颤抖。

东京展速报 SCOOP 第4弹

在17世纪的舞台上传说再度苏醒，
花街柳巷担任护花使者的祇园之龙。

# 江户热血时代剧，尽显极道之魂!!

# 龍が如く 見参! KENZAN!

本次东京电玩展，《龙如见参!》没有试玩展出，但仍旧是世嘉最受欢迎的游戏，可见日本玩家对此游戏的喜爱。

□文责/龙马

| PS3 | 本刊译名：龙如 见参! | | | CERO 審査予定 |
|---|---|---|---|---|
| | SEGA | 7980日元 | 2008年春 | |
| 动作 | BD-ROM | 日版 | 1人 | 记忆卡容量未定 |



←世嘉的打击感做得相当到位，有一种拳拳到肉的感觉，还可以使用身边各种物件为武器进行攻击。不知本作是否还是利用打斗升级，桐生在江户用的最多的当数武士刀了。

## 樱花烂漫的

# 见参

《龙如》系列可以说是最近几年来世嘉打造的最具实力的原创游戏系列，从一代开始，就凭借出色的剧情和游戏性获得了众多玩家的认可。在索尼于7月份召开的PS首映会中，名越稔洋穿着一身古装剧的打扮上台，暗示与世嘉的下一款大作的主题有关，当时谁都没想到这居然就是《龙如3》的时代背景。接着世嘉正式宣布，《龙如3》的正式名称叫做《龙如 见参！》，舞台是关原之战后的京都，大约是1605年，桐生一马之介是花街祇园的保镖，真身居然就是宫本武藏。也就是说，系列主角桐生一马在本作中竟然就是日本历史上最有名的剑圣宫本武藏，这样的背景会产生怎样的有趣故事呢？今年东京电玩展上SEGA展区重点展出了6款新作，而其中最受瞩目就是《龙如 见参！》。



←桐生一马之介身为保镖，当然是有求必应，只要有钱你可以让他杀人放火、毁尸灭迹，凭他的身手，生意应该不错。

## 原汁原味历史人物场景，各路英豪齐聚京都龙争虎斗!!

江户时代的多处名胜古迹将原封不动地再现。游戏中玩家还将挑战将棋胜负、乌龟赛跑、马上弓术、掷色子比大小等众多迷你游戏。角色分配方面，宫本武藏一生最大的对手佐佐木小次郎也会登场。





## 如泰山压顶，其力断石裂金!!

←本作战斗系统分为一刀、二刀流、大太刀和赤手格斗四种方式，宫本武藏当然是使刀的好手。一刀就是必杀之一太刀，威力与速度兼备，二刀流可连续斩击。不知前两作的主流空手流氓打法有什么变化。

CHECK

## 喧嚣的欢乐地，蛰伏着一代剑圣！

上两部作品还是光怪陆离的现代东京，一转眼跨越时空故事背景变成了17世纪的江户（现日本京都），主角也变成了一代剑豪宫本武藏……其实想想也怪不得名越稔洋，前两作的剧情时间总跨度在二十年以上，玩家要是再在新作中在东京泡个动不动就一、二十年的剧情，难免会产生厌倦感，毕竟《龙如》系列推出是有点快了，所以这次把舞台押在17世纪的江户不失是一个明智的选择。

故事发生在关原之战后，1605年的日本江户暂时忘记了刀光剑影，京都花街碉园色町异常繁华，在这里有一个担任花街保镖、被称为碉园之龙的浪荡年轻剑客桐生一马之介，他的另一个身份是名震天下的剑术高手宫本武藏，那他为什么要抛弃名誉隐匿到这个声色犬马之地当个小保镖呢？在这龙蛇混杂的花街中，他又在等待着什么？太平的盛世令武士头上的光芒锐减，昔日的荣耀被埋没在金钱和女色中，女人用身体换取金钱，男人用金钱满足欲望，在祇园色町没有正义的存在。桐生一马之介和这些人没有区别，只要给他钱，他什么事都帮你做，这个被称为"祇园之龙"的人是个十足的好色贪财之徒。有一天，一个小女孩手持一两银子出现在桐生一马之介面前，她的要求是"请帮我杀了宫本武藏。"。

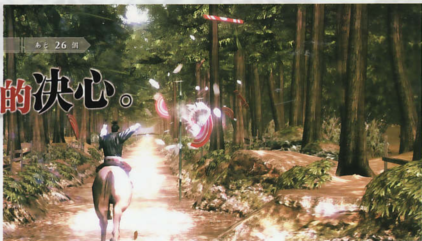
## 浪荡武士逍遥自在，勾肆瓦栏载歌载舞。



↑江户时代的城郭真实再现，关原之战后江户出现了百年难得一见的繁华，金钱、权力、女色是这里的主旋律，人们陶醉于纸醉金迷的生活，宫本武藏就化名桐生一马之介隐匿其中，真是小隐隐于野，大隐隐于市啊。

# 京都和风任侠的壮丽史诗!!

# “武士之魂”或许就是不断挑战的决心。




为什么选择历史题材？为什么是宫本武藏？为什么在PS3上推出？面对这些玩家关注的问题，龙如系列的创始人名越稔洋表达了他的想法。

名越先生现任世嘉、NE软件研究开发部、R&D创作团队的执行人。对于自己的热爱游戏，名越先生始终认为只有不断挑战新事物才能迎合现代玩家的口味。

## 证明桐生一马的潜力

**——所有的人都对此次故事背景的变更感到惊讶，为什么游戏的舞台会搬到古代呢？**

**名越稔洋（以下简称名越）■**从制作的诞生说起，首先是希望能够向新的《龙如》进行挑战，其次是对支持《龙如2》的玩家负责任。还有，第二作已经让人有“结束了”的感觉，为了保证《龙如》系列的品质，我们才决定应该这么做的。另外，为了表现出故事诞生的“潜力”，一开始我们就决定在PS3上制作。其实，在第二作发售后我就想到了一个新的想法，那时应该是第一作发售后的一年。我们当然希望制作出优秀的作品，最好同时还能在一个恰当的时机发售。因为这个原因，所以我不希望第三作被拖延很长时间。尽管系列已经被确认为结束了，但是我们还没有仔细考虑过“龙”这个名字的由来，所以仍然使用桐生一马作为主人公。我们反复讨论的最后，“不可以把桐生放到任何地方吗”。这样，我们开始以过去和未来作为思路。也就是那时，我开始考虑“希望可以证明桐生一马天生的潜力”。当考虑到把桐生放到江户时代的时候，我忽然产生了意外的想法……

**——桐生一马之介这个名字，个人感觉还真的很符合那个时代。**

**名越■**单提到江户时代就已经很有意思了，但是总感觉还有其它想要表达的东西。在那个时候，联系起日本人耳熟能详的古代传说不好吗？宫本武藏的主意就这样诞生了。关于宫本武藏的传说有很多，这个版本是桐生自己创造的。

**——故事在两个不同人物之间交错这种想法，在最初策划的时候是只在一个人物身上发生的事情吗？**

**名越■**是的。桐生一马之介是为了钱什么都可以干，每天都无所事事的角色。可是，真正的身份是大家熟悉的剑豪，宫本武藏。这两个主人公会在故事情节和游戏过程里面分别出现。在两人形成对比的生活中，玩家可以感觉到两人的共同点。我想，随着故事纵深的发展，玩家可以越来越体会到故事的精髓。我们把故事的舞台放在祇园，因为在武藏生活的那个年代是真实存在的地方。根据故事情节，我们会让一切如同流水一样自然地表达出来。祇园除了代表红灯区的意思外，在我们看来也是一个每天都会举办节日的地方。没有想到，我们会向之前所有游戏里面的“祇园印象”发起挑战。包括副线情节和小游戏，这些都是之前系列中没有提到过的地方，也算是向前作发起挑战吧。除了双面的主人公外，我们还把祇园和京都分成两个区域制作，玩家无论是游戏还是了解故事情节，都是一目了然。可以说是同时包含了游戏性和戏剧性的作品。



## 以背负宿命的姿态发展

**——既然变成历史题材，那么其中一定增加了很多新内容吧？**

**名越■**有很多参考前作而得到的新内容，我们认为最重要的是一切都要符合当时的历史原型。本作里面提供了自由移动的视点，这样玩家一定会非常想要观察周遭的一切事物，所以也会尽量保持古代的那种味道。实际上，增加内容不是非常重要，我们认为必须要把游戏里面的小游戏作好。所以，即使本作失败了，也不会是因为增加了过多的内容而造成的（笑）。游戏的重点是冒险，我认为我们制作的已经非常好玩了。

**——（笑）。游戏里面有带刀的设定，会增加刺激的动作成分吗？**

**名越■**在系列前作的基础上增加冷兵刃设定，这只是为了突出游戏的代入感。在祇园里面不允许带刀，这和前作相同。一旦发生了战斗，角色就可以进入战斗场景。本来，系列的特征就是严肃和搞笑共存，在这个部分玩家更可以感觉到这种表现力。

**——里面也集合了大量豪华的演出阵容吗？**

**名越■**关于演员演出，本作是系列中最豪华的。有的玩家还曾经说过，“希望第一作也能重新配音”。能够得到这种评价我们很高兴，不过真的那么制作我们可就受不了了。第一作里面的话太多了（笑）。

**——（笑）。大家的配音都非常真实啊。**

**名越■**本作里面除了声音，玩家还能看到特别的配音演员的脸。游戏结束后，再带玩家到配音现场去，这次都可以满足了吧。寺岛先生还说，“如果要上镜头的话，我就免了吧”（笑）。在本作里面玩家将会看到无法在电影电视里面搭档演出的豪华演出。

**——小游戏的种类丰富吗？**

**名越■**小游戏种类差不多都和格斗工作有关系，这样放在江户时代也不会产生很大的错觉。其中还有一个，在我好不容易的劝说下，最后才被认定制作了出来。具体的情况我还无法透露，我认为这是前作里面没有的乐趣，玩家可以好好期待。物品收集内容我们当然没有放弃，《龙如》系列的内容没有一个减少。本作没有在标题上增加“3”的字样，同时也不是外传性作品，但它确实就是系列的最新作品。本作将会全面超越《龙如2》。我们会在以后，陆续公开关于本作的最新内容。

**——还有，本作的故事情节也是系列最有趣的吗？**

**名越■**根据游戏目前的完成度，故事情节完全是面向成人玩家，而没有同时面向多重玩家。和前两作“宿命”“生存”的主题不同，本作将会以“在野蛮的刀剑决斗中发现人生的精神”。我们不只想传达出以前日本人的那种精神或者武士的精神外核，还想要表现出那种对“道”，对真理矢志不渝的信仰。特别是那种敢于对抗宿命，不断突破前方阻挠的人。我们体会到这种感情时，一定可以感受到和武藏一样的快乐。




由Marvelous开发制作的这款《雨林》是一部推理冒险游戏。玩家扮演一位FBI探员，对名为“雨林”的小镇上发生的离奇杀人事件展开调查，并且揭开镇上所流传的杀人狂魔传说背后隐藏的真相。本作将灵活运用硬件的最高性能，展示出时间流逝和气候的变化，塑造一个具有真实风貌的乡村小镇。游戏中将会出现一些神秘的怪物，以及其它不应该存在于世界上的“东西”，而主人公自己身上也藏有不为人知的秘密。本作将推出PS3和XBOX360两个版本，力图带给你全新的惊悚感觉！ □文/行菜

# RAINY WOODS
レイニーウッズ

## 艾米莉·怀亚特

雨林镇的警官，26岁，具有强烈责任心的女性。很多人都被她美丽的外貌和穿着制服的飒爽英姿所吸引，而忽视了她的工作能力。



## 戴维·杨·亨宁

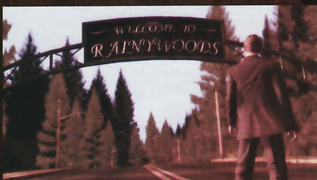
本作的主人公，身份是FBI的探员，颇为神秘的男子。他会一边与自己身体内的另一个人格“吉塔”对话，一边展开案件调查。

| PS3 | 本刊译名：雨林 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | Marvelous | 价格未定 | 2008年预定 | CERO 审查予定 |
| 动作冒险 | 蓝光光盘 | 日版 | 1人 | 记忆容量未定 |

“雨林”是美国西北部一个人口不足150人的偏僻小镇。在一个下着蒙蒙细雨的清晨，在镇外森林的小屋里，发现了一具被悬挂成十字形的尸体。受害人名叫安娜·格雷哈姆，是一个女高中生。这场突如其来的惨剧打破了小镇的平静，小镇的居民们惊恐地联想起了一段被尘封的黑暗历史——据传，数年之前在小镇上曾经出现过一个名叫雷因哈特的杀人狂，而此次发生的离奇杀人案件，似乎与这个恶魔一般的人物有着某种莫名的联系……几天之后，一个男子到访小镇，他名叫戴维，是负责调查此次案件的FBI探员。戴维能否解开案件的真相呢？

## 惨剧在乡村小镇中发生

本作故事所发生的舞台“雨林镇”以常见的美国乡村小镇作为模板。玩家可以在8公里见方的土地上自由游荡、与小镇的居民进行交流，展开对事件的调查工作。雨林镇虽然规模很小，但是旅馆、餐厅等设施一应俱全，而小镇上的居民也性格各异，有各自的行为方式。镇上的一切都是实时进行的，随着时间的推移，小镇上的景色以及居民的行动都会发生变化，主人公也会产生饥饿、困倦等感觉。




←主人公站在小镇街口，凝视着远方。究竟有什么样的离奇事件在等待他呢？

←在游戏中需要玩家搜集来自各方面的资料，并且从中仔细推敲出案件的线索。

## 纷乱的头绪引出重重悬念



←主人公试图从被害者的尸体上找到有价值的线索。随着他的调查，事情真相逐渐浮出水面。



←尸体是由两个在树林中玩耍的表兄弟所发现的。主角现在所面对的是他们的父亲，一对身材有些畸形的双胞胎。

## 美丽而残酷的离奇案件，令你深深陷入不能自拔……

# 浩瀚星海演绎传说奇迹。

## 争奇斗艳游戏展群星璀璨，星海传说一举三连发——

9月的东京游戏展真是热闹非凡，各大厂商各显神通，拼命吆喝自家的东西好，作为日本屈指可数的软件巨鳄SQUARE ENIX也没闲着，一举公布了许多让人震惊的大作，其中一口气展出的三部《星海传说》作品更是一个大手笔。

Square Enix公司在9月20日召开的东京游戏展2007中将最新续作《星海传说4》首次公开亮相．同时，两款《星海传说》系列的PSP移植作品《星海传说 初次启程》和《星海传说 二次进化》也在展会中展出，其中《星海传说 初次启程》提供现场试玩，而《星海传说 二次进化》则与《星海传说4》一样只展出游戏影像。



←重制版很有诚意，游戏将全程语音化，将邀请知名声优为角色配音，声优阵容空前强大。

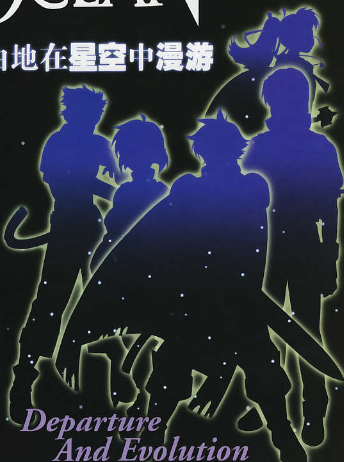
STAR OCEAN

东京展速报 SCOOP 第6-7弹

### 驾驶宇宙飞船自由地在星空中漫游

《星海传说》系列的正统续作《星海传说4》目前开发工作有条不紊，十分顺利，将会在不久之后发售，现阶段游戏的故事以及时代设定已经完成，《星海传说》系列中的角色们将会在本作中登场。在《星海传说4》中，玩家可以驾驶自己的宇宙飞船在宇宙中航行，这是一直以来制作人们想在《星海传说》系列中实现的要素之一。玩家可以自由的决定将落在哪个星球并进行冒险，而不会是之前系列作品中那样具有强制性。游戏中甚至还有宇宙船之间的宇宙大战。《星海传说4》将承袭《星海传说3》的战斗系统，并增加了全新的要素，因此玩家在实际游戏中将会感觉到有很大区别。战斗中同时参加战斗我方角色将是4人，比《星海传说3》多一人。





*Departure And Evolution*

### 故人再度归来，熟悉的音容笑貌。



↑在PSP的重制版中画面大幅进化，特别是SFC上的第一作，角色与场景几乎是完全重新制作的。

→在《星海传说》的二代可以自由选用主角，从多角度更加深入地了解整个故事的来龙去脉。

《星海传说 初次启程（First Departure）》是SFC名作《星海传说》第一作的重制版，此次重制将会对游戏画面进行重新制作，使本作采用与《星海传说2》类似的2D和3D相结合的游戏画面。同时还将在游戏中增加全新剧情和角色。《星海传说2 二次进化》则是PS平台的重制版，重制版将会在原来就大受欢迎的角色设计上更加精益求精，并将追加可操作的新角色。游戏将全语音化，将邀请知名声优为角色配音，另外，两款重制版都将邀请著名的动作工作室Production I.G.创作全新的动画。《星海传说 初次启程》起步就很不同凡响，在SFC时代作成了48Mb大容量的RPG，而二作的进化在角色上更加明显，采用了"双主角系统"，你可以从两个主角中选出你所喜欢的主角来进行游戏。

## 在PSP上重获新生，以宇宙为舞台的歌剧。

PSP的重制版在音乐与影像上有了长足的进展，《星之海洋 初次启程》的主题歌为《心》，演奏者是来自大阪的4人组合“没有明天”。《星之海洋 二次进化》的主题歌是来自于4人女子乐队“SCANDAL”所演唱的《起点》。音乐与作品的表现主题十分匹配，此外，游戏中新加入的开场和剧情动画也诚意十足，由日本知名的动画制作公司Production IG进行重新制作。

# 发生在星海的壮丽史诗。

# 里程碑的第一弹再度重生，微瑕的碧玉终成完美——

在96年SFC的末期一款以宇宙为舞台的RPG大作诞生了，它就是开天辟地的第一作《星海传说 初次启程》，以壮大的剧情与崭新的系统吸引了无数玩家，玩家在战斗中可以无尽的纵横奔跑，战斗的动作性对当时的RPG来说是相当高的，其中还有一个特色的“道具创造”系统，购入相应的技能就能做出各种各样的道具，做出的道具与主人公拥有的技能属性有关，游戏的攻略流程因而变得别具一格。《星海传说 初次启程》作为出色的第一作，要求复刻的呼声一直很高，没想到Square Enix不做则已，一下子新的旧的一起上三道大菜。因为《星海传说 初次启程》是十多年前的作品了，因此在PSP上的重制版算是变化最大的一款，此次移植将会对游戏画面进行完全重新制作，使本作采用与《星海传说2》类似的2D和3D相结合的游戏画面。同时还将在游戏中增加全新剧情和角色。在剧情表现上将采用在海外闻名的动画制作公司Production IG制作的过场动画，角色形象设计也完全由该公司进行重新制作。利用新时代掌机PSP的机能，十年前没能展现出来的华丽场景与宏大剧情将完美再现使我们重拾当初的感动。

## STORY

——宇宙历346年，在未被大规模开发的惑星洛克。在姆亚大陆的南方，有一个叫克拉特斯的小村落。村里面的年青人自发地组成警卫团保卫村庄，过着和平宁静的生活。警卫团的成员拉迪、米利、多恩一天天地过着无聊的日子。某一天，克拉特斯村庄却遭遇了一件怪事，在村庄的附近，一个个活生生的人被石化了，不知是什么原因，大家都束手无策，为了挽救被石化的人们，拉迪、米利、多恩自告奋勇去寻找传说能治疗百病的药草，而那药草生长在梅多克斯山顶，他们的命运即将在那里被改写……

## 画面语音进化，临场感大幅提升!!



↑拉迪与米利的星际冒险将以美丽的画面与动听的声音复苏，在游戏中配合台词，角色面部的表情也会有所不同，即使没有动画，我们也能直观地看出主人公的内心变化。

什么地方最危险就有我多恩。

侦察情报的工作就交给我好了。

为了保卫家乡我一定要变得更强。

### 米利·克里特 *Milly Killet*

很小的时候就加入了村庄的警卫团，还在修行中的魔术师，擅长使用回复系的魔法。对青梅竹马的拉迪抱有一丝淡淡真实的情愫。

### 多恩·马尔特 *Dorn Marto*

从小跟拉迪与米利在警卫团长大，有些急性子，正义感强，虽然多恩对米利很有那么一点意思，但米利心有所属他也是知道的。

### 拉迪克斯·菲雷斯 *Ratix Farrence*

本作的主人公，父亲是原警卫团成员，已经殉职。拉迪精通剑术，在使剑上很有天赋，性格看似沉着冷静，实际上是一个热血青年。

### Message from 声优阵容



PSP重制版相当有诚意，游戏将全程语音化，邀请了知名声优为角色配音，米利的声优是生天目仁美，多恩的声优是伊藤健太郎。特别需要指出的是为拉迪配音的人气男声优宫野真守，代表作品《机动战士高达》中的刹那，《死神》中的夜神月。经典名句是“我不是猴子，是猫。”，有了他的加盟，拉迪这个可爱正直的小伙子会别有一番魅力。

# STAR OCEAN First Departure

スターオーシャン1

Square Enix的TGS2007展区位于会场3号大厅，展区面积仅次于SCE公司，与SEGA、KONAMI规模基本相同。本次的《星海传说》系列三连发给Square Enix争光不少啊，可惜公布的三部作品中只有《星海传说 初次启程》可以现场试玩。

| PSP | 本刊译名：星海传说 初次启程 | | | CERO 審査予定 |
|---|---|---|---|---|
| | SQUARE ENIX | 价格未定 | 发售日未定 | |
| 幻想 | UMD-ROM | 日版 | 1人 | 记忆卡容量未定 |

# STAR OCEAN Second Evolution

スターオーシャン2

Square Enix在东京游戏展上专门设置了播放影像的剧场，吸引很多到场者驻足观看，除了《王国之心》等新作影像，还展出了《星海传说2 二次进化》与《星海传说4》的游戏影像，虽然不能像《星海传说 初次启程》那样有实际的试玩体验，但通过影像我们发现psp重制版的《星海传说2 二次进化》素质非常优秀。

## STORY

本作的故事发生在第一作十几年之后。克劳德有一个伟大英雄的父亲，年纪轻轻就当上银河联邦士官长，克劳德从小就被周围亲友寄予无限的期望，希望他能和父亲一样努力奋斗走向高位，但是克劳德内心深处隐隐有反抗之心，他想做真正的自己。在一次去米洛克尼亚惑星做探查任务的时候，意想不到的事情发[illegible]，克劳德发现了一个来历不明的物体，在[illegible]一瞬间，不可思议地他被传送到了另一[illegible]生的地方，碰到了一个陌生的女孩……

相信自己凭实力证明自身价值。

总有一天我的秘密会真相大白。

### 瞬间斗转星移，一切宛如梦境!!



→还没回过神来，就被传送到了一个完全陌生的地方，克劳德会有怎样的遭遇呢？



←虽然不知道自己的身世，蕾娜依旧活泼开朗，与克劳德在森林中邂逅。

### 绿树林中，宿命的相遇!!

**克劳德·凯利**
*Crawd C.kenny*

父亲是银河联邦的提督罗尼克斯，克劳德小小年纪也当上了银河联邦军的士官，从小他就被家人严加管教，但他相信自己的实力，想凭真正的实力证明自己。

**蕾娜·兰菲特**
*Rena Lanford*

居住在未开发的绿色神秘惑星上的少女，虽然外表和普通女孩没什么区别但却拥有不可思议的治愈能力，蕾娜不知自己从何而来又将向何处去，关于她的身世一切都是谜。

## 浩瀚银河隐藏着无数传说，无尽星空谱写华美乐章……

在东京电玩展2007上人们对Square Enix展出的《星海传说2》的PSP重制版影像表现出极大的兴趣。毫无疑问我们有理由对《星海传说2》的复刻抱以特别的期望，因为《星海传说2》是系列最受欢迎的一款，可以说是系列的巅峰之作。《星海传说2 二次进化》发售于98年，对应平台是当时如日中天的PS。在《星海传说》突破性的画面表现之后，作为开发商的Tri－Ace随即受到了ENIX的重用。因此在续作的开发中，Tri－Ace得到了更多的费用预算和人力资源。由于前作遭到NAMCO侵权的抗议，《星海传说2 二次进化》在系统上有很大的改变。最为明显的就是新加入的“Private Action System”，通过该系统玩家几乎可以一手控制所有队员之间的关系，这在当时可是一个很有创意的系统，与以往RPG中队友间关系完全由情节安排有很大不同。另外本作多达80种的结局可能性更是令其耐玩指数数倍提升。制作方彻底脱离“传说”框架的做法无疑十分成功，该作的总体评价大大超越了前作，当时日本各大游戏杂志对本作的评价也相当之高。本作销售量虽然没有突破百万，但是其三倍于前作的销量（75万）已经足以让Tri－Ace扬眉吐气。对于原本就十分优秀的作品，制作人表示将精益求精，在PSP上再续辉煌。

| PSP | 本刊译名：星海传说2 二次进化 | | | | CERO 审查予定 |
|---|---|---|---|---|---|
| | SQUARE ENIX | 价格未定 | 发售日未定 | | |
| 幻想 | UMD-ROM | 日版 | 1人 | 记忆卡容量未定 | |

# "要制作令人感动的复刻版"
# 星海系列代表人物专访。



这次2007东京电玩展上SQUARE ENIX的著名RPG系列《星海传说》集体大爆发气势磅礴，为了让玩家对PSP上的复刻版与《星海传说4》有个更深刻的了解，我们专访了开发阵容的三位重要负责人。

## 复刻经过与平台选定

**——请您说一下《星海传说》系列复刻的过程。**

**山岸功典**（以下简称山岸）■首先，系列的第一作是在SFC平台的末期发售的，很久以前就有要求复刻的呼声，我自己也想用现在的技术重现《星海传说》的世界，所以就企划了这次的复刻。

**——系列第一作是96年发售的，直到现在才推出复刻版，有什么特别的理由吗？**

**山岸**■并不是我们有意的不推出复刻版。我们也曾经在登陆硬件平台的选择上犹豫过，当初《星海传说3》发售时，就有很多意见希望复刻第一作，如果和SFC平台上的一模一样的话，很快就可以完成复刻，但是我们想要做出让玩家感动的诚意之作。我们曾想在PS2上推出，只是光画面的3D问题就是一个大问题，做出太多改变的话也许就不像《星海传说》的风格了。考虑再三后我们决定在PSP上推出，这是一个理想的平台。

**加藤涉**（以下简称加藤）■项目确定以后，我们发现有很多机会将以前的作品与新作《星海传说4》完美连接起来。

**山岸**■实际上，这次的项目确立之前，《星海传说4》的制作就已经开始了。所以我们想把第一作与第二作完美移植，让喜爱本系列的玩家在等待的时间里回味一下系列的魅力。





**——那么选择PSP平台的理由是什么？**

**加藤**■说到掌机呢，只有PSP与NDS两种选择，考虑到容量和表现力我们选择了PSP，《星海传说》壮大的故事需要高表现力的掌机，而且以前我们也有在PSP上复刻作品的经验。

**——《星海传说1》是完全的复刻版吗？**

**山岸**■我们修改了原SFC上一些不合理的设定，这是一个完美的复刻作品，请安心吧。

## 新追加的动画影像

**——请给我们介绍一下新追加的动画影像。**

**加藤**■以前我们在PSP推出的复刻作品由于追加了CG影像而大受好评，所以我们也想在本次《星海传说》的复刻中加大影像的表现力，从而深化剧情的演绎。我们曾在使用CG好还是动画好的问题上犹豫过，最终我们觉得动画的方式与《星海传说》结合更符合游戏的风貌。

**——收录的动画占到一个怎样的分量呢？**

**山岸**■比以前我们在PSP上复刻的作品都多，很多地方我们都用动画来表现。

**加藤**■第一作由于平台是SFC，所以基本没有游戏过场，在这一点看来很有发挥的空间，我们把玩家很想亲眼目睹的剧情都用动画制作出来。《星海传说2》本来是有CG影像的，我们还是加入了动画过场，这样一来游戏剧情影像的分量就明显增大了。

**小岛创**（以下简称小岛）■根据不同的事件将游戏角色的内心世界完美表达出来，注入强烈的感情，这一点上动画影像可是帮了大忙啊。

**山岸**■2头身的角色在画面上活灵活现的动作，演出效果非常独特。

**——动画影像确实很讨好喜欢动画的玩家啊。**

**加藤**■我们在画面表现上有自信，在《星海传说1》里面，主人公不是有条尾巴吗？我们通过尾巴的摇动来表现出主人公的感情，诸如此类的细节还有很多。在《星海传说2》里面，我们为主要的角色都准备了一段影像来表现其性格特色。

**山岸**■在我们的复刻版中还会出现新的角色，请期待他们的表现。

## 音乐烘托主题

**——关于开篇影像的乐曲，你最初想选择哪位音乐家作曲呢？**

**山岸**■为了和作品的印象配合，我们这次起用了新人，歌曲和作词都是。我们想要突出《星海传说》的特色，作出了独特风格的交响曲。

**加藤**■刚开始我们在做片头影像时，还想着在片头动画中加入歌曲是不是有必要这个问题，后来我们决定在《星海传说1》中使用男声演唱，在《星海传说2》中使用女声演唱，这样才更配合作品的氛围。接下来就是考虑音乐人的选择了，我们起用了年青的乐队"SCANDAL"。

**山岸**■比起《星海传说1》，《星海传说2》的主人公普遍要更年轻一些，那么我们想《星海传说2》的音乐就更应该朝气蓬勃，有一种昂扬向上的感觉。成员在15岁左右的SCANDAL乐队无疑是绝佳的选择。



**——具体说来，游戏会出现怎样的音乐呢？**

**山岸**■《星海传说1》的音乐呢，有一种热闹的飞驰的感觉，相反《星海传说2》就非常抒情化了，像电视剧一样音乐很注重氛围。歌词方面，《星海传说1》着重体现出绝不放弃的一种意志，那么《星海传说2》的歌词我们着重刻画克洛特和蕾娜的关系。

## 《星海传说4》开发进度

**——刚才谈到了开发中的《星海传说4》，那么发售日是什么时候？**

**小岛**■我只能说是在不远的将来发售了（笑），正式的发售日期还要等一段时间才能公布。

**——把《星海传说1》与《星海传说2》通关之后，迫不及待想玩《星海传说4》的玩家我想会有很多吧。**

**小岛**■确实啊，那个时候，有关《星海传说4》的各种各样的情报也就日趋明朗了。

**——软件的对应平台已经决定了吗？**

**小岛**■目前未定，不过很快就会有结果了。我们的首选是能提供美丽逼真画面的硬件平台。

**——开发工作具体进行到什么程度了呢？**

**小岛**■开发工作正顺利进行，目前，战斗部分也可以实际操作了，但到最终成品还有很多工作等着我们。

**——故事的内容已经定型了嘛？**

**小岛**■是的，剧情方面已基本完成了。

**——我们也很关心时代的设定。**

**山岸**■这还暂时不能说，东京游戏展上我们会为大家准备的，到时大家就明白了。

**——和以前的作品有关联吗？**

**小岛**■当然，还会有系列相关的角色与种族登场，世界观还是基本相同的，请大家放心。

## SF要素与幻想的完美结合

**——《星海传说4》中宇宙的场景给人的印象相当深刻，那么《星海传说4》会比系列前作SF色彩还强烈吗？**

**小岛**■虽然到现在为止，我们都说"星海"，但实际上"星海"的感觉却不是那么强烈啊（笑）。但在《星海传说4》中我们可以坐自己的宇宙飞船到宇宙自由旅行。这是新作坚持要实现的一大要素，从这个角度看，SF色彩是加强了不少。但游戏幻想的成分并没有因此减轻，请期待我们为大家带来的平衡的星海世界。

**——在游戏中我们可以操纵宇宙飞船在任一个星球降落，并在那里探险吗？**

**小岛**■差不多是这样的。以前的系列作品都是由于飞船坠落之类的原因来到某个星球探险，但这次玩家可以按自己的意思自由穿梭太空。

**——主人公乘坐的飞船看起来好像是战斗艇一类的东西……**

**山岸**■喔，那可不是战斗艇，确切地说更像是调查艇，乍一看也许像是战斗艇，其实却是一只很大的宇宙飞船。

**——好了，今天谢谢各位的解说，期待《星海传说》系列更加辉煌。**

**山岸**■谢谢广大玩家的支持，我们会努力做出更好的游戏来回报大家的。

## PSP复刻实现完美移植，系列最新作再续星海奇迹!!



《凉宫春日的忧郁》是由日本京都动画公司制作，于2006年4月到7月在日本上映的一部动画作品。这部改编自同名轻小说的动画以“日常中的非日常”为主题，凭借充满个性的角色，高水准的作画，以及制作方在细节表现上的执着追求而掀起了极大的热潮。动画上映一年后，“凉宫热”依旧没有散去，厂商们开始将改编作品搬上各类游戏主机。《凉宫春日的约束》就是这部动画的相关游戏之一。 □文/著子




←原作角色将会在本作中悉数登场。「SOS团」的故事再次开始。

## 在日常中展开的流程

本作的剧情与原作联动，但剧本是在原作者谷川流的监修下重新编写的。成为原作舞台的县立北高校被完全再现，在各种场所和角色进行对话，就可以发展剧情。本作中很多事件都是原作未曾出现过的。



←在熟悉的部室当中，度过「平静」的学校生活。

## 前所未见的表情系统

本作中采用了全新的“表情无隙连接系统（S.O.S系统）”。在通常对话中，角色的头像将像动画一样出现精细的表情变化。



## 剧情中追加了小游戏

↑除正常游戏流程之外，本作中还准备了数种小游戏，供玩家在攻略间歇时游玩。小游戏的结果是否会影响到流程展开？

# 涼宮ハルヒの約束

すずみやはるひのやくそく

SCOOP 东京展速报 第8弹

已经记不清，这是第几次了。

又在这张桌前悄然醒来。

春日，你究竟在心中盼望着什么……

时间是北高祭的前一天。每个人都在准备着班级或社团的参加项目，SOS团也处在上映《朝比奈实玖留的冒险》的准备中。依照超监督春日的指示，我们的主人公阿虚连夜进行着辛苦的剪辑工作。阿虚冷冷地看了一眼连赶几天却完全不见进展的影片，洗了洗脸，走出了部室。在一片喧闹的校园中，阿虚遇到的都是熟悉的面孔。身着占卜师服装的长门、鹤屋前辈、谷口……但是，对每一个人，阿虚都抱有奇怪的记忆倒流感觉。很明显，学园在发生着某种异变……

为保持原作的气氛，本作实现了全程语音，动画原班声优将在本作中再度登场。同时，制作方对本作的音乐制作非常重视，东京游戏展期间，厂商已经公布了一首由春日的声优平野绫演唱的全新主题曲《在世界憧憬的梦中》。



| PSP | 本刊译名：凉宫春日的约束 | | | | CERO 審査予定 |
|---|---|---|---|---|---|
| | NBGI | 5040日元 | 2007年12月20日 | | |
| AVG | UMD | 日版 | 1人 | 记忆卡容量未定 | |

# INFINITE UNDISCOVERY™

インフィニット アンディスカバリー

东京展速报 SCOOP 第9弹

在2006年的东京电玩展上，微软公布了一款由微软游戏工作室与Tri-Ace合作开发的RPG新作：《无尽未知》。时隔一年，这款作品再次亮相，而令人稍感意外的是SQUARE·ENIX现在也参与了开发工作。三强联手，使得玩家们对本作有了更高的期待值。现在就让我们来了解一下本作的故事背景以及其它要素吧！ □文/荇菜

| X360 | 本刊译名：无尽未知 | | | CERO 審査予定 |
|---|---|---|---|---|
| | SQUARE·ENIX | 价格未定 | 发售日期未定 | |
| 动作角色扮演 | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 记忆卡容量未定 |

在日本游戏市场中，RPG游戏占有举足轻重的地位，因此微软也相当重视Xbox360平台日式RPG的制作。《无尽未知》最初由微软游戏工作室和Tri-Ace联手打造，但由于微软在RPG领域并没有太多经验，于是又邀请了S·E担任出品和发行工作，以对游戏品质做出更强有力的保证。按照制作人的说法，这将是一款结合了"微软的技术力量，Tri-Ace的RPG开发实力以及S·E在RPG领域底蕴"的作品。当然，主要负责开发制作的还是Tri-Ace。凭借他们在《星海传说》系列和《北欧战神传》系列等经典作品中的表现，大家应该对《无尽未知》有足够的信心吧。

## 无尽的幻想之旅 发现还是掩盖？




## 穿透未知的迷雾——用你心灵的眼睛

TARGET
シール・ソルジャー
HP 93
自由




## 解开月光消失之谜!!

←本作的类型将是动作角色扮演，角色在大地图中行动和进入战斗场景之间则是采用的无缝接合方式。

↓主角在开始时并非“拯救世界的英雄”，但机缘巧合下还是被卷进了冒险。



## 三强联手，倾力打造
## 创造全新概念RPG大作!!

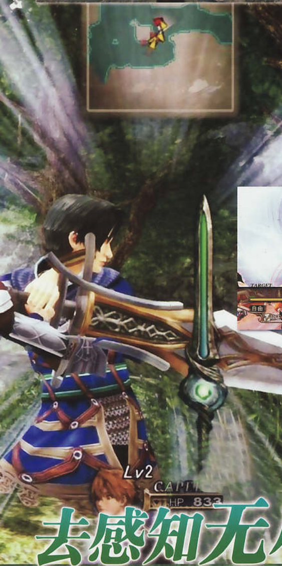


←游戏中的战斗将采用即时的进行方式，而动作成分则会占据相当大的比重。




## 时刻变化的世界
## 与周围的一切互动!

↑大地图上的场景会随着时间实时变化，而当主角在地图上遇敌并且进入战斗时，也会受到当时周围环境的影响，这使得战斗更加丰富多彩。



Undiscovery是一个“自造”出来的词。discovery的含义是发现，而在前面加上一个表示反义“Un-”，岂不就成了掩盖、掩藏的意思了吗？当然这只是厂商的文字游戏，不必太过深究。本作的主题仍然是发现、探索。游戏中会通过特别的方式表现出主人公对声光、气味乃至触感的反应，并且根据这些元素来发现无尽的秘密。游戏的主人公名叫卡帕，是一个不羁的流浪青年。在卡帕所生活的世界，有一天月亮忽然失去了光辉。没有了月光的照射，星球上的植物也开始逐渐死亡。当然，这并不是正常的自然现象，而是有人暗地里在盗取月光能量。有坏人自然也就有好人，此时一个英雄挺身而出，与窃取月光的坏蛋展开了战斗。让人意想不到的是，卡帕并非那个英雄，而只是外貌与英雄长得一模一样。而女主角阿娅是英雄的搭档，她偶然遇到了卡帕，并且把卡帕当成了那个英雄……于是，原本与世无争的卡帕也被卷入了故事之中，而他接下来将走上怎样的旅程，就要等待你自己去发现了。

本作采用四人出战的即时战斗方式，玩家可以操纵其中一人，另外三个角色由电脑操控，有些类似《最终幻想12》或者《星海传说3》。看来，这也将是今后RPG的主流战斗方式了！



## 探索自己身上的潜能
## 完成你独一无二的大冒险!!

←游戏采用的是全新研制的引擎，不但画面素质达到次世代水准，而且增加了众多互动元素。由于制作者还没有披露太多信息，所以对于一些特有要素的表现方式我们还不得而知。

## 用勇气和智慧
## 拯救濒死的星球
## 谱写英雄篇章!!




→可以肯定的是《无尽未知》的战斗系统将会与《星海传说3》等作品有很多类似的地方，同时也有一些改进。

# 去感知无尽的神奇世界!!

《灵魂能力Ⅳ》是2008年PS3格斗游戏新作中最引人关注的作品之一。《灵魂能力》系列问世于1998年，凭借优秀的画面和动作表现获得了格斗爱好者们的注目。这款续作公布后，画面的进化和角色的配置一直是各方关注的对象。从目前公布的画面来看，这款作品的表现能力的确达到了次世代机的水准。下面，我们将继续介绍近期放出的新情报。　□文/菁子

东京展速报 SCOOP 第10弹

全新角色，加入刀光剑影的传奇世界。

↑重新创作的角色与舞台将陆续加入，原有的角色形象也经过了再创作，整体画面效果进化得更加华丽。

←新角色希尔达的装束是将中世纪骑士铠结合女性形象进行重新设计的样式，重点刻画纹路的细节，在厚重的基调下突出了装饰的精致。

「向不受祝福的血统挑战，从缥缈的命运之中挣脱。」

## Isabella "Ivy" Valentine

在上一次大战中，与灵剑Soul Calibur相遇的艾维得知了自己无法使用灵剑的事实。由于塞万提斯的袭击，艾维的大部分灵魂都被吞噬，依靠研究成果中的人工灵魂才勉强活了下来。为了保住自己不知何时就会消散的生命，艾维必须破坏邪剑Soul Edge。

「在祖国的旗帜下，只有将全部信念投向战场，才能完成守护的使命。」

## Hildegard von Krone

希尔达的祖国波尔弗克罗涅是个长年处于魔都奥斯托兰斯布尔克威胁之下的王国。波尔弗克罗涅的国王因为受到邪气的影响而失常，身为公主的希尔达肩负起了守护祖国的重责。与齐格弗里德相遇后，希尔达下定了在与邪恶之力的战斗中转守为攻的决心。于是，希尔达亲自披上战铠，率领全军踏上了为祖国追寻黎明的征程。

↑希尔达右手持剑，左手使用一杆战旗，给人的印象非常深刻。用这个奇特的武器组合表现出的招式值得关注。

# SOUL CALIBUR IV 灵魂的利剑

## Heishiro Mitsurugi

「昔日之愿已达成，为了寻求未曾经历的战场，踏上通向魔都的旅途。」

本作的剧情延续自前作《灵魂能力Ⅲ》。手持大镰的神秘男子扎沙拉梅尔使恶梦复活，邪恶的意志又一次出现。由于苍骑士重新降临世界，围绕灵剑和邪剑的战斗再次展开，每一名战士都依照自己的意志纵横在战场上。激战以齐格弗里德和恶梦的全力相击告终，而决战的胜负，则转移到了这一次的魔都。

在连场激战之后，确定火枪已经不是自己剑技的对手的平四郎开始寻找自己的下一个战场。可是，平四郎的实力太强了，没有多少对手可以与之抗衡。就在此时，平四郎听到了魔都的魔物与首领苍骑士的传闻。对未知对手感到无尽喜悦的平四郎当即踏上了旅途。





↑前作中的很多角色依旧会在本作中亮相。除外貌变更外，招式性能也进行了调整。

↑制作方目前已经公布了十几名在本作中参战的角色，但留有悬念的角色依然很多，例如追寻御剑的雪华，立志破坏邪剑的香华与基里克，以及拉法耶尔的女儿艾米等，仍要等待今后的续报。



## Story

拥有信念的人们被历史选中
不屈的意志在战场上纵横
当激斗的伤痕刻于永恒的丰碑之上
强者将化成真正的英雄
彷徨千年的邪剑
赋予了战士们最明确的使命
以神圣之力消除黑暗，让世界归于和平
然而，破坏的漩涡久久没有止息
剑锋的前方
依旧是漫长的征程……



## Astaroth

曾被邪恶意志当作棋子创造出来的阿斯塔罗斯在得知身世后对创造主充满了愤怒。由于邪剑碎片的影响，阿斯塔罗斯能通过吞噬灵魂变得更强。为了获得与神抗衡的力量，被蒂拉引导到魔都的阿斯塔罗斯开始了战斗。

「夺取灵魂之力，击碎无情的创造者，是复仇的唯一途径。」

| PS3 | 本刊译名：灵魂能力Ⅳ | | | CERO 審査予定 |
|---|---|---|---|---|
| | NBGI | 价格未定 | 2008年发售预定 | |
| 格斗 | BD-ROM | 日版 | 1-2人 | 记忆卡容量未定 |

# 在意志的碰撞中迸出光芒。

# SILENT HILL 5

## サイレントヒル5

东京展速报 SCOOP 第11弹

这是一个具有神秘力量的领域
它的存在从来不为外界所知
而每一个靠近它的人
都会被它静静地吞噬
在这里你能见证罪恶
也可能会找到救赎
唯有一点可以肯定的是
如果没有选择正确的道路
你将付出自己的生命……

凭借深邃的故事背景以及独具一格的恐怖营造手法，《寂静岭》系列一直被玩家们奉为游戏中的"艺术品"，其剧本编撰水准远远超越了大多数游戏，尤其是对于角色心理的刻画方面更可以说是出类拔萃。它通过游戏中人物的命运以及他们内心的矛盾挣扎，紧紧地扣动着玩家的心弦，并且将一个个触及人性底层的问题抛给玩家去思索，从某种意义上讲早已超越了"游戏"和"娱乐"的范畴。不过，也正因为如此，《寂静岭》系列的受众面被限制在了一个较为狭窄的范围之内，游戏的销量也很难取得佳绩。在这样一个背景之下，Konami坚持推出了这个系列前后四代作品，已属难能可贵。目前，PSP平台上的《寂静岭：起源》即将发售，而正统续作《寂静岭5》也已经正式公布，令此系列的爱好者们感到十分欣慰。现在，就让我们来看一看本届东京电玩展期间关于《寂静岭5》的新情报吧！



不知不觉间，《寂静岭》系列已经推出了四部作品了。今年的E3游戏展上，KONAMI又公布了将于PS3和XBOX360两大平台发售的最新作《寂静岭5》。新的制作组能否在保留系列风格的基础上取得更大的进步？作为该系列在次世代主机上的第一作，《寂静岭5》能否获得成功？最新公布的情报也许能够帮你解答这些疑问。　□文/荇菜

## Legacy

无可否认，《寂静岭》系列之所以受到玩家的好评，与其独树一帜的风格是分不开的。《寂静岭5》的主创人员表示，他们将在最大程度上保留系列原有的风格，将那种凝重、诡异的气氛搬上次世代的主机平台。玩家们曾经在以往各代中见到过的那些形状各异的怪物，也将在《寂静岭5》中重生。在整体感觉上，《寂静岭5》会更偏向于系列中公认最为经典的二代。

| PS3 | 本刊译名：寂静岭5 | | | M |
|---|---|---|---|---|
| | KONAMI | 价格未定 | 2008年预定 | |
| 动作冒险 | 蓝光光盘 | 美版 | 1人 | 记忆容量未定 |

# Evolution

不过，比起以往各作，《寂静岭5》当然也有着不小的进化。制作者表示，在本作中将会引入全新的战斗系统，主角的搏斗技巧更为丰富、完善，还能通过紧急回避等动作来闪避敌人的攻击。相应的，怪物的AI和能力也会有所提高，使得游戏中的战斗更具有挑战性。不过，《寂静岭》系列一向都是以"心理恐惧"作为主题，在游戏中加入大量的动作要素是否会导致喧宾夺主的后果，还需要玩到游戏之后再作评判。



一被腐烂的外皮紧紧束缚的身体，分裂而扭曲的躯干，这是《寂静岭》系列中最典型的怪物造型。

## "每人心中都有一个寂静岭，——它就是你内心罪恶的折射。"

"寂静岭"是贯穿系列始终的神秘领域，但它并非实际存在的场所，而是一个虚幻的世界。在《寂静岭》系列的各代中，对于这个领域的解释既有一定联系，也存在着细节方面的差异。不知道《寂静岭5》又将带给我们一个怎样的答案呢？

# Story

《寂静岭》系列以往的各作都以普通人作为主角，并没有什么出众的战斗能力，因此在游戏中面对怪物时往往只能选择逃跑。而《寂静岭5》的人物设定则与之不同，主角是一个具有丰富战斗经验的退役老兵，名为阿兰·谢菲尔德。这也解释了游戏战斗系统的变化，使得主角可以使用各种技能与怪物搏斗有了一个合理的基础。谢菲尔德从海外服役归来之后，发现自己的弟弟神秘失踪，于是独自展开了调查。游戏的场景从一个叫做"牧羊人溪谷"的神秘领域开始，而随着谢菲尔德调查的逐渐深入，他将发现自己逐渐陷身于寂静岭之中。



## 解构人性，震颤心灵，走入寂静岭。

←锈迹斑斑的墙壁，昏暗的灯光，畸形而恐怖的怪物……在寂静岭之中，危机如同潮水一般向你逼近。

一穿着短小暴露的护士服，而面容却扭曲模糊，将"性感"与"恐怖"极为诡异地结合在一起，这样的造型让人头皮一阵发麻。

## 这是无法逃脱的惩罚，它化身为怪物对你作出裁决。

《寂静岭》系列中的敌人绝不仅仅只有恐怖的外貌。相反，这些怪物的造型往往涉及到宗教、人性、伦理等众多神秘的元素，与剧情线索有着莫大的联系。从目前公布的图片中我们可以看到一些在以往各作中曾经出现过的怪物，例如著名的"小护士"等等，甚至二代中最为经典的"三角头"也有露面，这似乎在昭示着各代之间剧情上的一些关联。

## 借助次世代主机的强大机能 让你体验"阳光下的颤栗"……

幽暗、阴沉是《寂静岭》系列的基调，不过在《寂静岭5》中你也许会看到一些改变。尽管在大部分时间内，主角还是会在浓雾笼罩的寂静岭中探索，不过某些场景也会出现"光天化日"的场面。在本作中，恐惧的感觉将会延伸到黑夜和阴暗的角落之外，让游戏即使在明亮的环境中仍然能够带来凝重肃杀的气氛。





↑探索和解谜仍然是《寂静岭5》中的重要元素，设计精巧的谜题不但考验你的智力，也串起了众多剧情线索。

←即使是空旷的场景，面前没有一个敌人，也会让你产生挥之不去的恐惧。在整体气氛的营造上，《寂静岭》系列可以说是恐怖游戏中最杰出的代表。

# NEED FOR SPEED PROSTREET



最新极品飞车，登陆新次世代。




本作之前，NFS系列都以独具特色、完美再现的赛车和赛道获得好评。在本作里面，比赛线路将不仅限于特定区域的比赛线路，扩大到了整个世界范围，并且摆脱了黑夜“飚车”的局限。 □文/龙马

| X360 | 本刊译名：极品飞车：街头狂飙 | | | CERO |
|---|---|---|---|---|
| | 电子艺界 | 价格未定 | 预定今冬发售 | |
| 赛车竞速 | DVD-ROM | 日版 | 人数未定 | 记忆卡容量未定 |

# 在职业赛道重新开始发动

游戏里面的赛道会出现各个不同国家或者区域的特征，其中就包括了日本东京的首都高速公路，美国内华达州的沙漠公路，另外还有德国的超级高速公路。玩家在《街头狂飙》里面将可以模拟真正的赛车手，通过挑战世界各地的赛道和车手，最后成为世界顶级车手。

因为比赛场景会以世界范围的赛道作为参考，这样，真实比赛时的情况就会开始向多样化发展。根据已经得到的资料，目前可以确定的竞赛形式共有四种，而且每种形式的差别都很大。无论玩家的爱车有多么强劲，有的时候也需要合理搭配才能在比赛里取胜。而且，本作系统的人工智能也变得更加精明，总是喜欢使用同样一款手感熟悉赛车的玩家将不会再轻易地在比赛中胜利。同样一辆顶级赛车是无法应付所有赛道的。




## 本作的赛道将会参考各个国家的公路。

←找入圈角度、打方向盘增加摩擦力、寻找出圈角度，玩家在本作里面不只可以体会到控制赛车时的操作感，通过赛道两旁的场景也能体会本作魅力。

## 全部刷新的游戏模式，再次挑战你对速度的认知。



→重新回到阳光赛道的感觉如何？在“地下狂飙”之后，本作里面的比赛终于回到白天。

# 来自电子艺界内部的声音 “我们支持360的原因是——”

电子艺界公司（EA）为了继续推进其在日本的Xbox 360大牌软件战略，最近已经预定向日本地区发售九款作品，而且就在这九款作品中，里面包括了数款EA公司的知名大作。作为游戏业界公认的“世界上最大的软件制作供应商”，为什么现在会如此关注Xbox 360在日本的发展呢？那么，她的目的又是什么呢？难道说Xbox 360已经成为了EA在日本的战略重点吗？下面就是对EA市场部的原英人和制作部的二宫文月两位先生的特别访问。

**——我们觉得最近EA公司在日本推出的游戏作品数量忽然多了起来，是这个样子吗？**

**二宫文月（以下简称二宫）**■其实这些事情都有一个大前提，就是我们在所有的次世代平台上都预定推出了大量软件，而且，整个公司的软件制作部门也正在进行缓慢的调整。为了能让公司的主打作品系列，比如说《极品飞车》和《荣誉勋章》这两个系列，可以进行顺利地商业发售，而提前打下品牌基础。换句话说，也是让玩家提前感受到这些主力作品的魅力。正因为如此，所以Xbox 360这一方也成为了我们的战略重点。

**原英人（以下简称原）**■通过对Xbox 360玩家做的调查，我们发现许多游戏作品都是通过一些“狂热玩家”的推荐，慢慢地成为了大家承认的大作。尽管我们曾经制作出过很多自认为出色的软件，但是实际上其中仍然还有很多作品没有得到玩家的满意。我想，为了能够让首次接触到EA作品的玩家体会到乐趣，前面还有很多充满挑战的领域在等着我们。

**——为了得到那些“狂热玩家”，因此Xbox 360就成为了EA的战略重点吗？**

**二宫**■从根本上来说就是实行“扩大杀手级软件战略”。对于EA来说，也许只有在一个特定的主机平台上面才能够实现。硬件竞争的基础之一，就是某款游戏是否会在该主机上推出。

**原**■还有，在Xbox 360上面推出大量的软件也是为了推动该主机在日本的销售潜力。初代主机Xbox在推出后，总是无法在玩家群中得到大量的关注。所以，Xbox360提前商业对手一年推出，也是为了得到玩家群的承认。虽然我们会关注今后主机硬件市场的构成，但是EA依然会向所有新的次世代主机推出软件。我们希望Xbox 360在日本国内的市场可以变大。

**——次世代主机的哪个部分最吸引你们？**

**二宫**■就是主机硬件的机能标准。新的次世代主机一定会提高新机能的标准，这样软件制作也就会相应提升。游戏主机发展到现在，日本人从来都是出现什么程度的主机就要制作什么程度的软件。对于在新的主机上开发游戏，制作商一定都会投入尽可能多的资金。

**——也就是说，你们也在这方面投入了更多的人力和财力？**

# 没有警察，没有路灯 极品飞车重新回归天日。

说到竞速游戏里面的赛车，就不能不提生活中亲眼看到过的跑车。从随处可见的普通轿车，到最新型的商业跑车，能够代表各个国家的标志性赛车将以现实中的实际造型出现。从1970年的Plymouth Hemi Cuda到2008年推出的BMW M3和Nissan GT-R Proto，现在已经可以确定九种赛车将会在本作里面出现。除了刚才提到的三辆赛车外，另外还有马自达RX-7和奥迪S4。

内部硬件对于赛车影响当然很大，可是，外部的造型设计也非常重要。在本作中，玩家还可以对自己中意的赛车进行风洞测试，而且还能直观地发现赛车运行时旁边气流的走向。



## 新型跑车，更强劲的马力， 崭新图像引擎，惊异的表现力。





↑使用新的图像引擎制作出来的游戏。美丽精细的赛车表面，配合旁边迷人的风景，在这样的场景里面挑战整个世界上的赛道，真是让人热血沸腾。另外再加上Xbox Live，玩家就可以真的和全世界的车手进行较量了。



↑从这个角度看游戏里面的赛车，真是充满了魄力。不知道本作是否还会允许玩家对自己的赛车亲手涂鸦。

## 从Toyota Corolla GTS AE86 一直到Volkswagen Golf GTI





## 在极品飞车新作中 重新体会过去的痛快!!

→↑远处的超大电视屏，近处地面上的影子，这些全部都制作得越来越写实。

**原■**为了提高游戏画面的表现力，我们当然会投入很多。就根据我们目前正在开发的游戏，《极品飞车：街头狂飙》，为了可以让该作成为同类游戏中的佼佼者，我们的制作人员在图型表现方面费了很多时间。玩家通过本作的实际演示画面就能看得出来。

**二宫■**直说吧，EA在PS2和初代Xbox上推出的游戏中，没有多少非常优秀的作品。但是，如果玩家亲眼看到在Xbox 360上开发的游戏，他们一定会重新认识EA出品的游戏。作为同样都在次世代主机上开发游戏的厂商，EA有一种"不能输给其他竞争对手"的想法。

## Takaki & Sakaki

说起跑车，就不能不提到美女。前作曾使用日本国内的melody小姐作为模特，而在本作里面，将会使用新近人气高涨的大桥沙代子作为宣传模特。此外，游戏里面还会出现以大桥小姐本人为模特的模拟人物。

# 慢慢接近真实

《生化危机 安布雷拉编年史》是以掀起系列作中一连串生化危机的大企业安布雷拉公司（Umbrella）为主轴的原创新作，除了串联各系列作已知的剧情之外，还将阐述安布雷拉最终如何崩溃的未知谜团。日版发售日敲定在11月15日，近在眼前了。 □文/龙马

## バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ




| Wii | 本刊译名：生化危机 安布雷拉编年史 | | | CERO 審査予定 |
|---|---|---|---|---|
| | CAPCOM | 7340日元 | 11月15日 | |
| 恐怖 | DVD | 日版 | 1-2人 | 记忆卡容量未定 |

恐怖冒险游戏的金字塔《生化危机》系列是围绕着安布雷拉这家跨国制药企业展开的，安布雷拉长年开展病毒的研究，取得了很多成果但最终失手病毒疯狂泛滥，作茧自缚终于自取灭亡。安布雷拉虽然不存在了，但它留下了很多的未解之谜，在《生化危机 安布雷拉编年史》中我们将接触到那些不为人知的秘辛。游戏将把重点集中在安布雷拉公司由繁盛最终走向灭亡的这一过程，通过系列前作中的几位人气主人公的不同视角来分别审视整个"生化危机"。我们可以通过《生化危机》的克里斯和吉尔，《生化危机0》主人公瑞贝卡和比利，甚至神秘的威斯克来了解真相。

↓又见丧尸犬，它的确跑得快，但快不过子弹吧？




### 深藏着的秘密，就在黑暗的某一处。

《生化危机 安布雷拉编年史》将前几作串联起来全面回顾整个故事，但玩家最关心的还是那些尚未显身的新剧情与新场景，既然要揭露不为人知的新秘密，那么我们肯定要深入更隐密的地方。

→一夜幕低垂的制药厂，在雪花飞舞的映衬下显得格外孤寂。

### 废弃的制药厂，隐含着死亡的气息。

安布雷拉制药厂的一切都是冰冷的，不管是高耸的巨塔还是繁多的机器，它们在长久的被遗弃中早已沾染上了死亡的气息。

### 不停奔跑，争分夺秒！



### 在这片极寒之地，你的心脏是否还在跳动。

毫无疑问这就是我们大家期待已久的新剧情场景了，在这片冰雪肆虐的世界，直升机的轰鸣声打破了寂静。那么，来者何人？



←可以看得出这两架直升机不是来观光的，因为里面坐着克里斯和吉尔。



←我们的老朋友克里斯正在通信，表情非常严峻，这又是一个怎样艰巨的任务呢？

↑坐在这儿的就是吉尔了，和其他的士兵一起静静地听着克里斯的通信，她也显得有些不安，让我们期待她在本作中的活跃吧。

### 高度机密任务，上演一场雪原惊魂。

### 克里斯·雷特菲尔德

S.T.A.R.S小队的中心人物，射击技术十分优秀，拥有强韧精神与肉体的他百分之百值得信赖，专在别人危急时赶到，非常及时。

# 却发现了更多的未解之谜。



↑这位穿军装的大叔就是本作的新登场人物，他就是原苏联的塞尔格·乌拉吉米尔大佐，经常随身携带老毛瑟手枪。大佐身后那个人影也很古怪，又一个来历不明的谜。

## 完全射击形态的生化危机，爽快感与临场感大幅提升。

本作玩法如同传统光线枪射击游戏，还将对应双人游戏，乐趣大幅度提升。除此之外，任天堂今年在E3发布会公布的新周边Wii Zapper也将对应本作，使用这款周边将让玩家更加具有临场感！




不要过来，再过来我就开枪了！

↓丧尸张着血盆大口迫不及待地想与你来次激情的"热吻"。



大量歼尸!! 从而让武器升级。






←不错，好靶子，我就喜欢这种摇摇晃晃站都站不稳的丧尸。

稍一松懈就陷入万劫不复！




→如果不幸被丧尸拥抱，就拼命晃动Wii手柄挣扎。

## 威斯克登场！如梦魇般令人难以忘怀的反派角色。





←远方化工厂那边走过来一个人，漫天风雪中这个身影看起来是那么的沉着、冷酷，如幽灵般嗅着病毒的气味而来。

## 英姿飒爽，风雪中的女豪杰。



### 吉尔·瓦伦黛

S.T.A.R.S小队唯一的女性成员。吉尔从洋馆事件活下来后仍停留在浣熊市继续进行调查，本次任务再度与克里斯搭档。



## 不速之客，从天而降。

## 心有灵犀驱散寒冷，柔情蜜意融化恐惧。



←患难见真情，冰天雪地中又会演绎一曲怎样的浪漫？

# 尚未结束的战斗，——数年后再次爆发

本作的故事发生在PS版《罪恶工具》之后的几年。在那个世界上存在着大量生态兵器，尽管他们曾是由人类自己制造的，可是一旦失去使用价值他们就会被人类社会抛弃。现在，不可思议的是世界上的生态兵器忽然都消失不见了，故事即由此开始。在《罪恶工具ZX》中并没有透露出更多关于情节发展的故事，因此本作如何戏剧性地发展引起了很多玩家的期待。此外，系列玩家一直未明的"幕后人"的真实身份，是否也会在本作中表明呢？

索尔，他还是那样按照自我意识行动的人吗？就像《灵魂能力》中被"邪剑"控制一样的人？这次《罪恶工具》的副标题变为"序曲"，也许意味着本作或者之后的系列作品都将以动作结合即时战略。根据资料本作可选择五名前作中的角色进行战斗，现在可以确定的是这些人物都有自己的等级，但是我们还不知道游戏完整的故事。

## 凯·卡斯库 KY KISKE

完全和索尔相反、恰好一边倒的性格，在维护正义帮助弱小的另外一面，反对一切无视秩序的行为。表面为自由而战，实际上自己毫不关心。

## 索尔·巴贝利 SOL BADGUY

粗鲁野蛮怕麻烦的索尔，除非在绝对必要的时候否则永远也不会张口。反映在战斗上，进攻简单、直接、有效，一旦对方受到正面直击结果一定就是重伤。



**赏金猎人新搭档**

←这结伴同行的两个人是什么关系？



**战场狼烟四起，新的战斗再次发生。**

←本作支持Xbox LIVE，也许网络模式才是重点。

GUILTY GEAR 2 OVERTURE

本次我们会以采访制作人的方式作为主题，从创作阶段来了解。作为系列的生父，石渡太辅（右图）是一个具有各种能力的青年。无论是作为制作人还是插图画家，他的作品里都会散发出激情四溢的摇滚味道。在非洲出生的石渡，身体里面的血液似乎也受狂野、动感的旋律影响，玩过《罪恶工具》的玩家就一定会从中体会到。　□文/龙马



| X360 | 本刊译名：罪恶工具2序曲 | | | CERO C |
|---|---|---|---|---|
| | ARC | 7800日元 | 2007年11月29日 | |
| 混战动作 | DVD-ROM | 日版 | 1～2人 | 记忆卡容量未定 |

# 采访制作人!!

**——改变之前的2D对战格斗类型，到底是什么原因让你们勇于挑战新的游戏类型？**

**石渡太辅（以下简称石渡）**■这之前所有的系列作品已经达到了我们所认为的2D格斗目标。但是，那是我们受到当时对战格斗影响才开发出的作品。制作本作的原因就是，我们希望自己制作出来可以影响到别人的对战作品。

**——对于石渡先生来说不是3D动作，而是对战格斗吗？**

**石渡**■游戏种类太多，对于我来说里面都包含了战斗竞技的内容。如果欠缺了竞技性而单单追求动作，这种游戏不会引起我的兴奋。我想从那种对战游戏的窠臼中走出来。

**——3D动作里面加入RTS成分，这是为什么？**

**石渡**■在动作内容里面加入RTS，一般人会有混乱的想法吧。我自己玩过很多外国的RTS游戏，只是认为那也是一种接近对战格斗游戏的感觉。对战游戏拥有无与伦比的瞬间判断刺激，我希望熟悉RTS的玩家也能体会到。还有，我认为这也能增加动作游戏自身的乐趣。

**——里面也增加了购买作战单位等SLG游戏中"内政"的职能吧，这样不会变得更复杂吗？**

**石渡**■用语言实际说明太麻烦了，只要玩家进入本作就可以体会到非"罪恶工具"所没有的爽快动作感。正因为这个，我想玩家都可以顺利地进行游戏。玩家可以进入单人战役模式游戏，能同时轻易地熟悉故事内容和各种对战命令。

**——选择次世代平台发售而不是街机，请问这是什么理由？**

由人类精锐组成的“圣骑士团”进行了史上最惨的战争“圣战”。由于战斗中的种种原因“审判”被造成暂时损坏，因此所有的“GEAR”部队的指挥系统出现暂时失效，生态武器也进入了暂时休眠状态。



↑在混战中如果不能在几秒中之内作出判断，那样很容易陷入敌人包围。作为增加了即时内容的本作，非常强调时间。

## 格斗动作系统 同时包含SLG内容



↑半生态兵器索尔的战斗方式就是正面直接攻击，出手毫不留情，但是在本作里面，除了这些之外，我们还需要运用到他策略的一面。

←前作是格斗类型，而且已经推出过多个系列，并且每次都得到了众多玩家的欢迎。本次推出的新类型，相信可以保持住系列的一贯素质。

## 一次消灭大量敌人的爽快招式



## 包括超级连击等格斗系统依然会在本作里出现！

即使在3D场景里面进行战斗，格斗游戏传统的必杀技和隐藏奥义，以及《GG》系列的格林组合技和超级连击等格斗系统也依然可以使用。当出现和敌方首领单挑的局面时，玩家可以利用手头的战术和强力的连续技同对方一决雌雄。另外一方面，玩家还要指挥生产单位、购买生产作战单位、发动向敌军根据地的进攻。玩家在游戏中扮演的就是战场指挥官。

## 出现各种场景 科幻游戏世界观



↑具有科幻风格的本作出现了各种近未来的幻想场景，其中的敌方角色造型也都是神秘古怪。再加上充满废墟的地形，喜欢SF的玩家也会期待。



←新角色使用的武器——旗杆

## 前作的故事背景

22世纪，人类开发出了超越自然法则的无限能量，并且强制法律使这种能量合法化。可是，人类之间的战斗不会停止，而且利用这种无限能量产生的“魔法理论”更使残暴的社会达到顶点。疯狂的人类为了遏制这种事态的发生研制了生态兵器“GEAR”，可是……

某个先进的国家利用领先的“GEAR”技术压制他国，不久，在这些生态兵器中出现了一个具有独立意志的家伙。这个自称为“审判”的家伙带有“种族独立、种族优势”这种自私的想法，于是他开始带领全世界的“GEAR”正式向人类社会宣战。

当然，人类又集合在一起组织了对抗GEAR大军的“圣骑士团”。这时，所谓人类对抗GEAR的“圣战”全面爆发。

结果，又是人类获胜。在人类还没来得及重建家园的时候，预感到“审判”即将再次复活的“骑士团”众人又召开了武斗大会……

# 《罪恶工具2》的理由是？



## 桀骜不逊的战士，英雄索尔再次参战。

**石渡■**其实怎么都一样。不过本作既然是以“2”为标题编号，所以就有必要讲述一下整个的游戏故事。也就只有这一个在家用机的理由吧。为什么要在Xbox 360，这是策划时最费时间的一个问题。无论怎么说，使用方便的Xbox LIVE都是制作对战游戏的首选了。

**——本作是从什么时候开始策划的呢？**

**石渡■**就在《GGXX #RELOAD（蓝）》制作结束的时候，我们开始了本作的策划。我们不是什么大型制造商，所以没有什么多余的时间。团队自从开发伊始，就是面向Xbox 360。

**——受国外影响制作出来的本作是否也带有国外的意识呢？**

**石渡■**当然如此。《罪恶工具2》就是和在世界范围内举办的竞技游戏一样，它们都有共同的获胜目标和竞争方式。还有，当《GGX》系列在日本大受欢迎的时候，我们就想过把本作推广到世界范围内，让本国玩家和国外玩家进行对战交流。

**——不擅长动作游戏的人也能轻松地掌握对战游戏吗？**

**石渡■**动作是胜负条件，但不是胜负关键。把握好目前的战场形势可不像使用纵斩或者跳跃攻击那么轻易。我们在制作时考虑了很多和2D对战格斗游戏不同的内容。

**——《罪恶工具》系列包括了各种细微的设定和尚没有解开的故事，在本作里面也会体现出这些风格吗？**

**石渡■**是的。之前只描述了人物之间的相关关系和时代背景，本作讨论的将是明确的世界观。最后，情节也正在朝最后结局迅速发展。

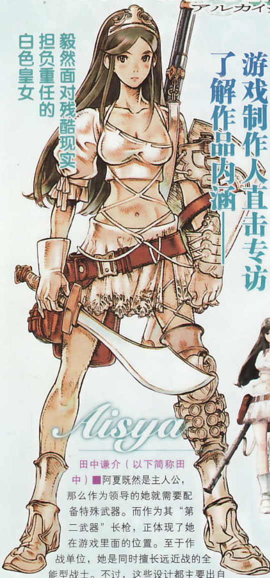
# ASH ARCHAIC SEALED HEAT

アルカイック シールド ヒート

由坂口博信先生设计的宏大故事，加上皆叶英夫先生描绘的游戏角色，这两种要素交织在一起构成了《ASH》里面独特的世界观。这次我们将通过和本作制作人田中谦介及角色设定画家皆叶英夫的交谈，配合主要角色插图的解读，来了解《ASH》是怎么诞生的。本次报道将一次登满全部你想要知道的有趣事件和重要内容。

□文/龙马

## 揭秘角色制作过程 游戏制作人直击专访，了解作品内涵——



毅然面对残酷现实 担负重任的白色皇女

### Aisya

田中谦介（以下简称田中）■阿夏既然是主人公，那么作为领导的她就需要配备特殊武器。而作为其"第二武器"长枪，正体现了她在游戏里面的位置。至于作战单位，她是同时擅长远近战的全能型战士。不过，这些设计都主要出自皆叶的插图。我们也正是参照这些图片创造出了阿夏。

皆叶■阿夏的造型设计相对简单。关于她的服装，游戏刚刚开始就是她的即位仪式。那时的阿夏就是以裙装和头戴王冠的正装出现。之后立刻就发生了破坏事件（火炎蛇的袭击），随后也就开始了战斗旅程。于是，阿夏的正装就在战斗过程中一点一点破碎，然后又通过找到各种不同部位的护甲，最后组成了奇怪的装扮。阿夏使用公主的装扮，然后在过程中增加其它的护甲，这就是我们设计的思路。






一心守护着王女 赤胆忠心的王国骑士

### Bullnequ

皆叶英夫（以下简称皆叶）■布鲁内克现在的样子可以用刚刚步入老年来形容，因为在这之前我们已经设计了两个和阿夏年龄相差不多的青年。这只是我的想法，并不是说坂口他想要排除和阿夏的恋爱关系。另外，像这种设定，由身经百战的老年人辅助初出茅庐年轻人，这也是坂口博信作品里面不可欠缺的内容。另外，考虑到全体角色的平衡性，所以我们都想要一个这样的"男人"。最后通过我和田中的讨论，我们决定让布鲁内克再变得稍微年轻些，而不是满头白发的虚弱老人。



操控神秘力量 能够将剑刃与魔法融合的魔法剑士

### Dan




皆叶■坂口脑中丹的最初形象是"亚瑟王传说中的大法师梅林"，要不就是"守护霍比特人的老法师"之类的角色。然而，我们在讨论的时候已经加入了"被守护者（艾缪）"。这样，考虑到两者之间的关系，我们就想要"守护者（丹）"的形象变得健壮起来。另外，在考虑两者的身高问题时（从造型方面来说），我们需要让丹变得高大起来。玩家在一点一点了解整个故事的过程中，也一定会认为守护弱小的男人也应该就是一个"高大健壮"的人。于是我们就把丹和艾缪的形象对立起来，按照这种想法把丹设计了出来。

田中■根据故事大纲丹在成为"魔道士"之后就年轻了十岁。从插图上来看，长头发的丹最少也已经有三十岁了。丹就是那种可以使用近战武器攻击普通敌人，同时运用魔法降低敌人防御力或者施展即死魔法的特殊人物。

| NDS | 本刊译名：远古封印之炎 | | | | CERO 审查予定 |
|---|---|---|---|---|---|
| | MISTWALKER | 5800日元 | 2007年10月4日 | | |
| 战略模拟 | 卡带 | 日版 | 1人 | 记忆卡容量未定 | |

## 游戏中的灰烬士兵曝光

物品士

不光是阿夏等主要角色，众多的灰烬战士也全部出自皆叶先生的手笔。根据皆叶先生所描绘的各种单位士兵，装备独特武器并运用特殊能力的灰烬战士就这样诞生了。"在皆叶先生笔下发生剧烈变化的就是物品士。我们最初的设计不过就是一个'使用物品的男人'，而到了皆叶笔下就成为背有神秘装备的男人（笑）。这样，一个既可以使用特殊装备攻击，同时又可以装备各种武器和盾牌的灰烬战士就诞生了。（田中语）"

"既然是一个可以使用大量物品攻击的单位，那么他后背的背包一定很大。这样，一个带着特殊装备的人物轮廓就在我的脑中出现了。（皆叶语）"



↑物品士可以把背部的装备当作盾牌使用。




## Emu

### 可怜的森之住民 最弱小的作战单位

皆叶■看到最初"森之住民"的出身，我就想到把她们设计成中性妖精的样子，翅膀实际上是种族特有的装饰物。仔细观察可以发现缝线痕迹，玩家很快就能明白。

田中■全体森之住民头上都带有装饰性的树叶。因为《ASH》中的角色由不同种族和国家的人物组成，玩家在看到角色的第一眼时就会明白。像森之住民这种种族，我们想要把她们设计成"印象中攻击力很低"的那种单位。如果玩家能够更深入地了解故事，就会发现艾缪在游戏中是一个关键人物。

## Teekawen

### 使用巨大的合体剑 利用武器的组合能力摧毁敌人

皆叶■插图最初的设计是装备有如同玫瑰一样的巨大宝剑，但是这把巨大的宝剑是由众多的小剑组成。当时想法是所有的小剑都可以分散发射，并可以一把一把地进行回旋攻击。

田中■这个想法也是我们之前没有想到的。我们只是确认这是把合成的宝剑，但是没有要求设计成可以飞旋攻击。当初我们在进行制作的时候，曾经对这种分散的攻击方式头疼了好一阵。

↑总是带着忧郁神情的杰卡雯。

## Maritie

### 亲历故乡被毁的惨剧 决心追查火炎蛇之谜的黑色皇女



皆叶■关于玛丽泰，创作她的想法就是来自相对于阿夏公主的设计。造型设计也是和阿夏一样的裙装，然后整体的黑色风格和白色的阿夏公主正好相反。

田中■她的战斗单位也和阿夏一样，同样装备有"第二武器"长矛。只有阿夏和玛丽泰使用两种武器，在游戏里面非常容易识别。



皆叶■造型设计就是如此，而且她的性格也和阿夏相反（尽管玛丽泰的目标和阿夏公主等人一样）。当时玛丽泰的国家正在和其他王国发生战斗，而她也认为身为王女就有义务身先士卒，她就是带有一种非常强势的性格。从某种意义上来说，创作玛丽泰是最困难的一步。

田中■阿夏总是给人一种高贵的公主形象，而玛丽泰的表现却让人觉得非常真实。虽然同为公主，但是玛丽泰在开始的时候总会让人当作配角。因为这个，坂口还曾多次向我抱怨。

東京展速报 SCOOP 第16弹

# Virtua Fighter 5





| X360 | 本刊译名：VR战士5 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | SEGA | 59.99美元 | 2007.10.30 | |
| 对战格斗 | DVD-ROM | 美版 | 1-2人 | 记忆卡容量未定 |



# VF5的完美家用机版本！金秋上市前的最后一次亮相！

Xbox360在中国的普及量比PS3要大一些，相信不少VF系列的忠实玩家在听说了360版的消息后也打算入手一台。特别是本作的发售时间虽然比PS3晚，但其中增加的内容却是PS3版不具备的。本次在TGS上的亮相应该是该作上市前最后一次展出，这款3D格斗大作即将在360上绽放光彩！ □文/小沛

## 追求极致效果的超华丽画面

与360平台之前的《死或生4》相比，《VR战士5》明显在画面表现方面要高出一个档次。本作原先推出的PS3版便利用次世代主机高性能的微处理器、大容量内存与高级3D绘图芯片等强大的硬件配备，呈现出比前作大幅提升的3D效果，游戏画面采用1280*768的高分辨率宽屏画面，人物与场景的描写更为细致，并具备高品质贴图处理、动态光源效果，以及角色自体投影等新一代3D游戏的特色。本次的360版在这些方面丝毫没有缩水，并且从公布的画面来看，似乎还有增强的迹象，只不过人物的皮肤质感还是不太理想。

→沃尔夫在本作中略有加强，部分打击技的判定得到了修正，不过看家本领当然还是那些招牌式的摔投技。





### 各家流派切磋高下 看谁最终擂台称霸!!

←本作中性能改变比较大的人中，沃尔夫算是一个。原来只能依靠抓住别人漏洞采取攻击的他，如今因为有了判定强力的打击技，于是攻击手段也丰富了不少。

## 健全网络提供完善内容 XB360版优势尽皆体现

360版推出的时间晚，那么在游戏内容的完善度上自然也要强于PS3版。首先，在角色自定与网络联机服务功能方面，除了游戏中内置的道具，以后在网络上还会推出最新的服饰供玩家下载。另外本作早就宣布要加入Xbox Live联机对战模式，玩家可通过网络进行双人对战。最后还有非常重要的一点就是，Xbox360版支持手柄的震动回馈功能，追求手感的玩家可以体验在PS3上所没有的感受。



## 日本玩家的遗憾 本作只推出美版

在前不久举办的德国莱比锡游戏博览会上，本作的制作人曾公开宣布，360版的《VR战士5》将只推出美版。当时他给出的理由是，因为360在日本仅仅卖出了40多万台，所以为保证销量才只发售美版。不过这个理由似乎根本站不住脚，因为推出日版并不会花费太多财力，不过就是变换区码和改变文字。但究竟原因为何，却不得而知。



↑使用猴拳的这位新角色现在也算是热门人物，好像越是武功奇特的角色，其性能就越优秀。特别是她身材矮小，速度又快，在进攻中很占优势。



### 强强对抗 看谁技高一筹!!

→里昂在上一代中是王道角色，本作中也依然威力不减当年。

### ——强力角色依然如故



# 出击！拉力新作制霸3大平台！



东京展速报 SCOOP 第17弹




在2007TGS展火爆进行的同时，世嘉公司也公布了众多的新作品，其中就包括本次要介绍的赛车竞速类游戏中的大作，《世嘉拉力》系列的最新作。本作不仅只是在次世代主机PS3与X360平台同时发售，就连拥有掌机PSP的玩家们也有幸能够体验到本游戏的魅力。但希望世嘉不要延期。　□文/龙马

世嘉公司的赛车竞速类游戏大作《世嘉拉力》，系列的第1款作品是1995年在街机平台上推出的。正是由于此系列作品在街机平台上的火爆，其后续的作品才不断地被移植到各个次世代平台的主机上。本次的最新作也是首次采用了PS3、PSP、X360三大平台同时发售的策略，最大程度地满足了玩家们。

特别预告：本刊会在下期杂志中为大家带来本游戏的具体介绍，敬请期待！

| X360 | 本刊译名：世嘉拉力（暂定名） | | | RP |
|---|---|---|---|---|
| | SEGA | 价格未定 | 2008年1月预定 | |
| 竞速 | DVD-ROM | 美版 | 1人～多人 | 记忆卡容量未定 |



## 激烈地对抗，快乐地分享！

游戏中高难度下的竞争是十分激烈的。尤其是遇到弯道后更是对驾驶者水平的考验，同样，此时也是对驾驶者心里素质的考验。



## 街机经典名作再临家用机！！

继承了《世嘉拉力》系列游戏标题的本作，是以专业人员精心选择的最为适合进行野外拉力赛的为中心，收录了各种各样的特殊赛道。本作不仅拥有一般赛车游戏的画面，从游戏中赛车奔驰过程中车辙的变深、赛车经过后地面上砂土下所显露出的铺装路面，以及赛道周围的道路状况的各种不同变化也都一一呈现出来，使玩家们都能体会到本作游戏中如同真实汽车拉力赛般的魅力。本作中也会继续修正上一作的误差，对赛车操作上的把握进行更加细致的调整，令玩家们能够体验到与现实中的拉力赛一样的感觉。



←当赛车经过之后，地面扬起了尘土。游戏中的画面已经与真实的拉力赛十分相近。

## 技巧很重要，运气不能少！

→即便不亲自上阵操作，单纯的观看高水平的玩家的精彩录像也是很有意思的。



## 各类游戏模式精彩纷呈！！

本作游戏的模式也是非常丰富的。其中，经典的冠军杯模式可以分为**プレミア**（简单模式）、**ミディファイ**（普通模式）、**マスターズ**（困难模式）3种不同难度的模式，无论是高手还是初学者都能按照自己的水平选择相应的游戏模式。另外，各冠军杯模式中，还提供了业余、职业、专家3种联赛，随着游戏进行时达成的各种必要条件，相应的联赛模式也会逐一开启。并且，在游戏中完成赛道后还会得到相应的点数，将其积累到一定程度后就可以得到新的赛车。根据世嘉公布的资料，本作中包括隐藏赛车在内共计有30辆。若想将这些赛车都收集齐，也是一件很费时间的事情。



←赛车游戏中拐弯时的技巧非常重要，本作游戏也不例外。

## 仿真的画面，成熟的系统！

←比起与电脑AI之间的竞技，还是约上几个朋友一起相互对抗更加的有乐趣。

## 掌机平台感受无线联机！次世代网络模式全新体验！

本作中的一大亮点便是全新追加的网络模式。X360与PS3都可以使用自己相应的网络系统来进行联机游戏。在网络模式中，玩家可以自己选择任意的赛道，并设定模式与可以参加的人数（最大为6人），还有障碍等来创建新的拉力赛杯，邀请其他玩家一同对战。既然有了网络模式，那排行榜也自然成了必不可少的一项要素。在与他人的竞技中不断地提高自己的水平，刷新自己在排行榜上的名



位也成了游戏时的一大乐趣。当玩家的名位上升到了排行榜中的前10位时，还会得到特殊的称号。并且，其他的玩家也可以下载这些人的赛道记录，用于挑战或是研究。PSP版虽然没有上述的网络模式，但世嘉也很厚道的为PSP量身定做了特殊的联机模式。此模式的最大联机限定人数为4人。



↑跟得太紧也可是会发生追尾事故的哦！

东京展速报 SCOOP 第18弹

随着东京电玩展的举行，CAPCOM人气大作《恶魔猎人4》又有更多新消息传来。相比此前公布的一些新人物，本次露面的两位女性角色更能让系列的老玩家产生亲切感：她们就是分别在初代和三代中出现过的崔茜以及蕾蒂。而这两位与但丁关系密切的角色登场，是否也预示着但丁在本作中的戏份会比大家预想的更重呢？



←亦正亦邪的崔茜拥有和但丁母亲一模一样的面容。她曾经在系列2代中作为可选用的隐藏人物登场，但和剧情并无关联。



## 美丽而危险的女子带着诡异的气氛出现

←比起《恶魔猎人3》的时候来，本作中的蕾蒂显然已经成熟了不少。



←在但丁所经营的事务所"Devil May Cry"中，两位美女一齐现身。不过从她们俩人以往的"履历"看来，这次突然的拜访并不是什么值得庆贺的事情。

### 蕾蒂 Lady

《恶魔猎人3》的女主角，和但丁一样以猎杀恶魔为职业。使用以自己母亲"卡莉娜·安"命名的火箭炮和其它多种武器进行战斗，是一个充满了活力的女性角色。

### 崔茜 Trish

与但丁的母亲外貌相同的恶魔，曾经在系列的初代中出现。原本是魔帝的手下，设下了各种圈套来陷害但丁。不过被但丁所救之后洗心革面，成为了但丁的朋友。

## 2女现身 好戏上演

两位总是伴随着危险出现的美女在《恶魔猎人4》中登场，让原本就疑云重重的故事背景显得更加扑朔迷离。身为恶魔的崔茜曾经在系列初代中出现，并且和但丁化敌为友；而3代的女主角蕾蒂则亲眼见证了但丁两兄弟间的死斗，可以说渊源颇深。这样的两个女子居然同时出现在但丁的事务所，一定代表着有非同寻常的事件发生。而但丁前往弗杜那猎杀"魔剑教团"成员的行动，相信也与她们所带来的信息有莫大的关系！

## 但丁的地位无可替代 新主角尼禄风头尽数被抢？

《恶魔猎人4》最初公布将以新人物尼禄作为主角的时候，引起了一片质疑之声。很多玩家认为但丁的形象早已深入人心，其他角色无法替代。而制作人也曾坦言，早期之所以没有透露太多关于但丁的情报，就是怕"喧宾夺主"抢走了尼禄的风头。不过从近期CAPCOM的宣传趋势来看，与但丁相关信息的比重倒是越来越大。除了崔茜、蕾蒂确认将在本作中登场之外，本次新公布的还有但丁的新武器：被称为"冲击钢·吉尔加麦斯"的魔界金属。这种金属可以与四肢部位相融合，爆发出强大的冲击破坏力，攻击方式则有些类似于前作中的拳套。新武器的公布也证明了制作组对于但丁的战斗系统设计尽心尽力，他决不会仅仅是在某几关中客串出场这么简单。相比之下尼禄就显得沉寂得多了——究竟是CAPCOM留了一手，还是这个"主角"称号名不副实呢？



DEVIL MAY CRY 4

□文/荇菜

| X360 | 本刊译名：恶魔猎人4 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | CAPCOM | 价格未定 | 2008年初预定 | |
| 动作冒险 | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 记忆容量未定 |



# 千年古宅机关迷宫重重，游戏耐玩指数一千遍！

## 剧情

故事讲述主角西林与伙伴在师父留下的不可思议的钥匙指引下，来到了一幢布满陷阱的千年古宅，外传中的阿斯卡也长大成为PLMM协助西林共同作战，那其中的“睡美人”又是怎样的一个谜呢？传说这千年古宅机关重重，擅闯者无一生还……

外传众多的《风来的西林》这次终于在Wii上推出正统新作，本作中主人公西林将与同伴一起挑战千年前制造出来的布满机关的神秘古宅。据CHUNSOFT透露，本作是《风来的西林》系列的全新作品，在继承系列前作要素的基础上进行了大幅革新，耐玩度将达到原来的120%。有人说“不可思议迷宫”类型和“最终幻想”结合就是“陆行鸟不可思议迷宫”；和“勇者斗恶龙”结合就是“特鲁内克大冒险”；和“口袋妖怪”结合就是“口袋妖怪不可思议迷宫”；只有“风来的西林”系列反倒是SEGA和、Chunsoft原创的角色。

当然，没有其他知名RPG品牌的提携，也导致“风来的西林”系列在市场表现上不如其他作品，不过还是有核心玩家相当期待该系列新作的推出的，相信这次Wii版《风来的西林3》的公布会让不少人笑逐颜开。 □文/龙马

↓西林与阿斯卡一前一后互为掩护，在混战中省心不少。

シレンの攻撃は外れた。
シレンはカラカラ提灯に19のダメージを与えた。

大チンタラはシレンに3のダメージを与えた

↑名师出高徒，西林的剑术比起叔父也不遑多让，对付迷宫里的杂兵当然是游刃有余了。

## 阿斯卡

美少女剑士阿斯卡，心思缜密，十分敏感，任何微小的动静都会引起她的警觉，一切陷阱都瞒不过她的耳目。

# 不思議のダンジョン 風来(ふうらい)のシレン3 からくり屋敷の眠り姫

↓风来一族向来擅长使用双刀流，左右开弓，指东打西，指南打北。

アスカはケロケロぼうずに37のダメージを与えた。
ケロケロぼうずは倒れた。

## 西林之师

西林的叔父兼剑术教练，促成西林冒险之旅的始作俑者就是他了，但为什么他会有不可思议的千年古宅钥匙。

**《风来的西林3》将会新增30种怪物，迷宫方面也将会有30个左右。此外，还将新增道具成长系统，而本作的剧情事件也首次采用了动画方式来表现。 □/龙马**

## 西林

这个历经万千劫难的风来人，如今已是一个沉毅勇敢的顶天立地的男子汉了，既然选择了前方便只顾风雨兼程。

## CHUNSOFT社长中村光一访谈精要

社长中村光一在访谈中强调，《风来的西林3 千年古宅的睡公主》是CHUNSOFT与SEGA合作的在家用机上的正统续作，作为主要制作商的CHUNSOFT本身也倾注了极大的心血，期望在Wii上重振雄风。

在中村光一对游戏的讲解中，我们逐渐了解到新作的魅力。首先，西林由少年成长为青年，本作在家用机上睽违8年后在Wii平台重新复活！西林也从当年一个少年成长为风度翩翩的青年才俊。其次，登场人物方面，除了西林外，曾经在系列中登场的美女剑士阿斯卡和西林的叔叔兼剑术师父也将登场，共同向千年机关古宅发起挑战。系列重点的迷宫部分，风来西林的迷宫能够自动生成，基本迷宫也有30个。最具特色的是“道具成长系统”，玩家如果将道具放置在迷宫中的规定位置，那么数回合后该道具将发生质变或量变。

造访深山老林，
神秘的千年古宅——
一座座迷宫，
一层层机关。
在渡尽劫波的尽头……
是睡梦中的公主。

| Wii | 本刊译名：风来的西林3 千年古宅的睡公主 | | | CERO 审査予定 |
|---|---|---|---|---|
| | SEGA | 价格未定 | 2008年预定 | |
| 冒险 | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 记忆卡容量未定 |

东京展速报 SCOOP 第19弹

# 上世纪经典复生延续作品，再谱写影之传说。

东京展速报 SCOOP 第20弹

影 千寻 雪草妖四郎 雾姬

《影之传说》是TAITO于1985年所推出的街机横向动作过关游戏，后又推出了任天堂FC移植版，以独特的忍者题材而风靡一时，是老玩家耳熟能详的名作。如今，TAITO终于决定让这款沉睡已久的名作再出续作，并直接登陆到NDS上。并且这次在东京电玩展上也为到场者提供了实际试玩的机会。续篇《影之传说2》承袭22年前所推出的初代设定，以江户时代初期为背景，并加入新的角色，故事分为“影篇”与“千寻篇”，玩家可选择扮演伊贺忍者影或女忍者千寻，为了救回被邪恶军团所掳走的大巫女雾姬而战。本作与初代同样采用横向过关方式，画面质量有了大幅提升，并利用双屏来呈现更宽阔的视野，特殊事件时还会穿插人物特写对话场面。游戏系统相较从前自然是有了大幅的强化，首先，角色在受创后会损失体力，而不是像原本那样受伤即死；其次，攻击方式除了一般的刀剑与飞镖等远近攻击外，还加入以特殊指令来施展的强力必杀技；另外，本作还新增了忍术系统，可使用关卡中所收集的“元素之玉”来组合并施展各式各样的华丽忍术。通过试玩我们发现，本作基本保留了22年前的感觉，在感动的同时，也被畅快的进程所吸引。□文/小沛

# 影之伝説

| NDS | 本刊译名：影之传说2 | | | CERO 審査予定 |
|---|---|---|---|---|
| | TAITO | 5040日元 | 2008年2月 | |
| 动作冒险 | 卡带 | 日版 | 1人 | 记忆卡容量未定 |



↑本作对于剧情的描写比原来加强了不少。


←本作和《恶魔城》系列作品有些类似，经常会有一些与剧情发展相关的角色会出现来帮助主角。

## 大幅加强的忍术

最早的初代作品中，主角也可以通过找到关卡中隐藏的宝物来施展一些忍术。本作则可以让玩家自己进行组合搭配，不但种类大幅增加，连施展的效果都远不是以前可以比拟的。


→影不会使用灵力，但他的忍术却丝毫不逊色。

←画面风格与前作近似，只不过更加细致优美。


→本作的战斗较为激烈，因为敌人会从四面八方突然来袭。

## 正义无畏的伊贺忍者 影之篇上演英雄救美

影是伊贺忍者首领服部半藏的徒弟，使用忍者刀与飞镖战斗。“影篇”的故事是：德川家康在得知巫女雾姬具备足以灭国的强大灵力后，准备招她到江户城。途中雾姬被野心家雪草妖四郎掳走，担任护卫的影也因寡不敌众而丧命。不过影借助灵力勾玉的法力又活了过来，并获得了超人的能力，于是再度踏上了征途。


→因为是描写忍者的作品，所以画面上的人都是漫天飞舞。

## 蕴涵巨大灵力的巫女 为救姐姐而踏上征途

千寻是雾姬的妹妹，同样具备强大的灵力，个性活泼好胜，使用长柄锁链镰刀战斗。她的故事是：千寻在得知姐姐被雪草妖四郎掳走后，因情绪激动而解放了体内隐藏的灵力，获得了令人惊讶的强大法力。实力足以与妖四郎邪恶军团对抗的千寻，为了救出姐姐，于是只身前往了雪草妖四郎所在的夜美城。


→虽是掌机作品，但本作对于忍术的表现还是做得比较细致的。

# 坠落!360版机动战士高达发表。



→在树林中发现一架扎古，它究竟是在等待友军的支援？还是埋伏在这里想要伏击敌机呢？

## 新类型带来游戏全新体验！老机体令人深感无比怀念！

说起本作的最大特点，那就是采用了有别于同系列中其它作品的FPS类型，不仅如此，游戏中更是将RGM-79量产陆战高达、MS-06S指挥官用扎古2等经典机体设计成了可以随时搭乘使用的“补助装备”……除了MS类的机体之外，原作中战车、战斗机等也会在本作中登场供给玩家使用。虽然本作的游戏画面、操作手感都不及同类型游戏中的大作，但却很有可能成为FPS游戏史上交通工具最多一部作品……





→当玩家也驾驶上MS后，就可以光明正大地与敌方的机体一决胜负了。



在X360主机上推出的本作有别于其它次世代主机上的同类游戏。本作的游戏类型由以往的动作、射击类正式改为了第一人称射击类（FPS），游戏中主要是以人为操作对象，而各类MS却成为了类似“交通工具”一样的道具。这种设定在高达系列游戏中还首次出现，真不知高达饭们是否会买账……

## 参战，原作中经典的机体！上演，新作中真实的战争！

大家都知道，描绘出《机动战士高达》历史的英雄们的背后，支撑着他们的是无数的无名士兵们。而在本作中所讲述的就是这些无名士兵们的感人故事。这是一个既没有“新人类”也没有“基因改造人”的世界。在敌我双方士兵们的嘶喊声与炮弹的爆炸声交融的真实战场之上，由血肉之躯的战士们将战斗进行到底。另外，与同类型游戏一样，本作中也有坦克车之类的辅助工具。

## 丰富的网络模式

《机动战士高达 特洛伊行动》除了有为玩家1人设计的各种各样的单机战场任务之外，通过使用XBOX LIVE，可以将几名甚至十几名玩家按照联邦、吉翁等不同势力进行划分，然后相互交流共同抗敌或是进行激烈的对战。



←远方的大魔正在巡视，血肉之躯的玩家一定要小心行动，否则被发现后必是死路一条。



## 不同风格的，FPS游戏登场。

→我方的一名士兵在友军MS的掩护下，向着远方的敌机发起了攻击。

# MOBLE SUIT GUNDAM OPERATION:TROY

《机动战士高达 特洛伊行动》早在去年的TGS展上就已经公布初步的游戏影像了，在经过整整一年的开发调试后，本作的画面背景、机体建模、操作系统等也都已经接近完美。今年的TGS展上，伴随着最新的游戏视频影像与大量的游戏截图，本作再次向广大玩家们展示出了《机动战士高达》系列游戏那超强的魅力。 □文/龙马

| X360 | 本刊译名：机动战士高达 特洛伊行动 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | NBGI | 价格未定 | 今冬预定 | |
| FPS | DVD-ROM | 美版 | 1~多人 | 记忆卡容量未定 |





↑游戏中的背景不知是否可以被破坏掉，考虑到X360的机能，应该不是很难。

东京展速报 SCOOP 第21弹

# 陆行鸟终于登陆Wii!

进入被时间忘却的迷宫。

三十年河东三十年河西，97年在PS平台上发售的《陆行鸟不可思议的迷宫》大受欢迎，时隔十年后系列第三作终于落入Wii手中，看来PS平台的游戏不光流入XB360，Wii也少不了分一杯羹。 □文/龙马

チョコボの不思議なダンジョン 時忘れの迷宮™

| Wii | 本刊译名：陆行鸟不可思议的迷宫 忘却的迷宫 | | | CERO 審査予定 |
|---|---|---|---|---|
| | SQUARE ENIX | 价格未定 | 今年冬季 | |
| 冒险 | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 记忆卡容量未定 |

←我们可爱的陆行鸟真是人见人爱，狗见了都要过来撒欢。

## 陆行鸟

在忘却的城市中，我们将与各种各样的人打交道，不光如此，陆行鸟人与动物都能顺利交流，可爱的小狗也能帮上我们不少的忙。

### 风趣厚重兼顾

《陆行鸟与不可思议的迷宫》第一作曾创下了100万的销量，十年的岁月时代变迁，系列的再生选择了Wii平台，制作人员表示由于陆行鸟可爱的外形非常适合Wii的用户群，也希望此作能回归原点的单纯的乐趣。但陆行鸟是《最终幻想》系列中的大人气角色，无论如何作品也要表现出《最终幻想》的神韵，《最终幻想》的特色之一就是深邃的剧情，这样一来新一篇章的陆行鸟冒险就应该是风趣与厚重并重，这也是一大挑战，我们期待陆行鸟与希特在Wii上的表现!

## 忘却的城市，难忘的故事。

漫游世界的陆行鸟和希特，在某一天不经意地走入了一个不可思议的城市。那座城市是相信“只要忘却一切就能得到幸福”的“忘却的城市”。每当时钟塔的钟声响起的时候，居住在这里的住民就会忘记各种各样的事情，有时甚至连自己的名字也不记得了。在这样奇怪的城市出现了一个谜一般的男人——拉法艾洛，正是他把原本正常的城市变成了“记忆的迷宫”。人们的记忆都哪儿去了，为了帮大家找回失去的记忆，陆行鸟与希特开始一点一滴的调查，寻找这座城市的过去，在这座被时间忘却的城市迷宫里有怎样难忘的故事呢?

## 众多新要素加入，陆行鸟迷宫变得更加不可思议……

说实话《陆行鸟不可思议的迷宫》这样的游戏真的十分适合Wii平台，就算原来是PS系游戏，但PS3今不如昔，也怪不得SQUARE ENIX了，从这些线索看起来，S·E和任天堂的关系一天好过一天，关系直逼SFC时代，这难道是新任天堂时代到来的一个征兆?



→此人就是市长，他并不害怕失去记忆，认为忘却是一种美德。



←这个城市的居民一厢情愿地认为忘却能带来幸福，事实果真如此吗?

→希特与陆行鸟在这座忘却之都，一时之间也不知所措，那么他们的记忆也会消失吗?



### 特别追加职业系统

本作最大的亮点就是追加了职业系统，冒险的攻略变得更加丰富多彩，总计10个职业种类，不同职业有相应特色技能和魔法。在打倒怪物后会掉落一种叫“职业立方体”的东西，收集起来就能升级相应职业。



天才发明家赏金猎人

## 希特

和陆行鸟一同漫游世界的赏金猎人，发明了很多东西来寻找秘宝，这次的“忘却的城市”又有什么秘宝在吸引他呢?

东京展速报 SCOOP 第22弹

东京展速报 SCOOP 第23弹

# 第二次欧洲战争爆发，卡尼亚义勇军的传奇。





↑→由于采用独特描画系统"CANVAS"，画面如水彩插画般柔美，男女主人公深情地注视着对方，你侬我侬，情深深雨蒙蒙。

## 阿尼西亚

梦想成为职业面包师的19岁少女，和威尔金一同被征入伍，担任第七小队侦察兵。也非常懂得关心别人，在残酷的战争中表现出乐观积极的一面，坚信战争总有一天会结束。




## 威尔金

父亲是第一次欧洲大战的英雄。22岁时由于帝国入侵而被征入伍，职任义勇军第七小队队长。精通自然科学，常能找到捷径奇袭敌军，作战方案出人意表。

"第二次欧洲大战"席卷了欧洲全土，游戏将从卡尼亚公国的义勇军——第七小队的视点来描述。战斗为动作，SRPG战略要素相结合：战略部分的CoMMand模式是在地图上操作己方单位行动；在Action模式中则是玩家来操作这些角色进行战斗，动作部分的形式类似于第三人称射击游戏。各个作战单位设有一定的行动点（AP），行动需要消耗AP残量。重点是在壮大的战争中表现小队战斗的精彩。

## 欧洲大战殃及池鱼，卡尼亚公国中立不能。

为争夺霸权，帝国与联邦开战，第二次欧洲大战爆发，欧洲全境一夜之间被卷入战火，夹杂于帝国与联邦间的小国卡尼亚素有"欧洲宝石"的美名，一直恪守中立，但帝国军突然入侵，公国全民抗战，保家卫国。



城市标志性建筑风车塔，威尔金的美丽故乡。



战略要冲的森林地带，埋伏在此奇袭敌军。

# 战略性动作感完美结合，战场女神制作人员直击专访。

《战场的女武神》是一款兼具战略性与动作爽快感的RPG作品，我们从制作人精要的谈话中了解到了游戏的魅力。

**——制作《战场的女武神》的初衷何在？**

**野中龙太郎（以下简称野中）■**原来我们想制作一款表现人类感情的戏剧舞台性很强的作品，后来我们把目标锁定在"在战争这种极限状态中表现人类的生存意志"，剧情就是这么定的。

**西野阳（以下简称西野）■**要表现壮大的戏剧性，战场是再好不过的舞台。说到战场会让人想起很多，因为什么时候死都不知道，在这种严酷的环境下，友情、亲情、爱情都会升华到一个不平凡的高度，在战争中你会很痛苦，孰轻孰重你要自己选择，这种战争年代人的复杂生活状态非常适合我们的主题。

**——那么《战场的女武神》的故事发生在何处呢？**

**野中■**我们想制作出战场氛围浓厚的游戏，这其中有很大的幻想成分，故事舞台不是真正的第二次世界大战，是有着幻想要素的架空历史世界的欧洲大陆。

**西野■**我们的世界观设定也会表现出欧洲田园风光，在残酷的战争中会出现牧歌般优美的村庄。想想看，羊群与战车走在一起是怎样一种情景，很有趣吧。

**——本作的画面非常特别啊。**

**西野■**我们以前就一直于表现出电影舞台般的优美游戏画面，在《樱花大战3》的CG影像中，我们将2D动画和3DCG融合在一起。本次的进化在于，我们作出了手描绘画般的游戏画面，很有水彩画的感觉。

**野中■**为此开发团队研究了很久，而成果就是这次的"CANVAS"画面系统，呈现出的画面非常柔和、非常温暖，我们就是想作出这种触动人内心的感觉。

《战场的女武神》是SEGA在不久前召开的PLAYSTATION PREMIERE 2007中正式发表的新作，本作由人气游戏《樱大战》系列的制作人员开发，是一款融合动作、战略要素的RPG作品。以虚构欧洲为舞台，描写"第二次欧洲大战"的故事。　□文/龙马




| PS3 | 本刊译名：战场的女武神 | | | CERO |
|---|---|---|---|---|
| | SEGA | 价格未定 | 2008年春 | |
| 战略 | BD-ROM | 日版 | 1人 | 记忆卡容量未定 |

# 暗流与烟花

## ——2007TGS杂评

为期四天的TGS在一片失望声中悄然落幕。经过连续三个展会的洗礼，玩家经历了三次同样的猜测幻想直到平淡收场的过程。软件冲击效应的永恒主题在这三次展会上，都没有得到完全的展现。再反观目前三个主流平台的现状，机能、质量、软件各自存在的局限令这一代的主机竞争陷入了一个奇妙的迷局，原本希望TGS上出现一锤定音的重大消息，而现在只能继续漫长的胶着和猜测。

然而，在这表面平静的现象之下，却依然隐藏着我们没有注意到或者不甚关心的变数和波澜。



■依旧没有明确消息放出的《FF13》系列再次让玩家失望，从目前公布的程度来看，明年年底是否能玩到都成了未知数。

## 悲壮的微软

也许东方人的内敛注定泉水敬不会像彼德·摩尔那样，即便在离开之前依然激情四溢地为Xbox360呐喊宣誓；也许在日本市场回天乏术的低迷现状之下，沉重的压力和看不到尽头的黑暗也是使泉水在台上不安来回踱步的原因。

250个标题集结于Xbox360，微软再一次抛出了软件数字，来尽最大可能地迎合玩家标题决定论的惯性思维，整场展前发布会也完全围绕着游戏标题努力进行着。但在泉水忠厚的脸上，我却看到一种异样的悲壮。

有人指责微软游戏业务在日本的不振是由于市场推广不力所造成的，然而综观前期的一些广告营销，我们无法否认过于抽象的概念化策略会加大消费者的理解难度，“jump in”的口号也正如同绿色的光环一样，醒目突出却有些费解。但是，我们也必须承认概念化的广告营销思路本来就是一个尖端科技商品的宣传主流。因此这一次的发布会，在这一年面临全球决战年度的当前，采取了直观保守的标题数字的口号，希望可以改变日本消费者的接受程度。



然而，我们不难看到，自从Xbox360在日本上市以来，面向东方玩家所开发的作品数量是完全不缺少的，甚至包括《蓝龙》、《信赖铃音》这样为日本玩家量身订制的RPG精品，而相对于软硬比的成绩来看，这两作的销量并不算差了。两年多来四十万台主机的窘迫现状，应该会让微软明白，并非硬件风格，并非软件数量，而仅仅是一个品牌认知度的原因。

日本也许并没有韩国人那种齐心支持国货的觉悟，事实上在文化意识上对西方的臣服是日本现代社会最主要的一种文化心理轨迹。每年推出过数十部动漫精品的日本，会因为史莱克这个绿色大头怪物造成一股绿色旋风；挥舞着魔术棒的哈里波特和在高楼大厦间穿行的蜘蛛侠也一样会造成蜂拥而至的市场效应。自古以来，日本文化就寄托在外来文化的根基之上，然而由此形成的却是自向型的封闭结构。他们宁可用发音可笑的假名来代替字母，都不愿照搬英文单词，他们一直在有意无意地表达对半个父亲的汉文化的敬仰，却总以自己的曲解在各种娱乐作品里再现日式的东方英雄。两代主机都没有使微软叩开这道品牌认知的心理铁扉，而接下来我们看到的又是什么呢：《皇牌空战6》、《美丽的块魂》、《真三国无双5》、《失落的奥德赛》、《无尽的未知》、《VR战士5》、《最后的遗迹》、《高达·特洛伊》、《恶魔猎人4》、《忍者外传2》……这不是几款，而是几十款PS3有或者没有的日式游戏，对日本玩家的心理防线作最激烈的冲击。假如Xbox360并非出自于微软，而是世嘉这样的日本厂商，那么无论是否有三红的困扰，无论主机售价是否和PS3有所差距，我们几乎可以断定，即便在日本市场，PS3也将无力回天。可惜的是，这些日系大作依然改变不了微软这张美式标签。

在东京游戏展结束后的两天内，全世界与游戏相关的人群都被一个挂着3这个数字的标题捆绑着，被预测为史上首发销量最大的世纪大作降临在全球最热闹的每个与游戏相关的角落。E3上彼德那句“最后让我们来确认一下，FINISH THE FIGHT”的壮志豪言依然在我们耳边回响。而仅仅在Wii上市一年后就丢失了全部的时间优势和领头羊位置的Xbox360，却使这场“最后一战”有了最真实也最悲怆的意义。

无论在西方还是东方，Xbox360积聚的软件实力将在未来的几个月内全部释放，他们就像一场绚烂的流星风暴，猛烈地冲击还未被征服的每一寸玩家土地。预估首周四百万的销售成绩将使《光环3》成为笑傲古今的销量巨人，而在他身后，剑未出鞘却已寒气逼人的战将群，也会将这个财年度Xbox360的软件战场彻底血洗。

身为处在一个特殊角落的电玩人群，我们没有理由不感激微软为我们带来如此丰富的游戏大餐。我们所得到的游戏的满足让我们暂时可以忽略成王败寇的历史必然。然而，处在现实中那些和Xbox360命运息息相关的人群，这未来的半年，每一天都将在激动颤抖和惶惑不安中度过。这耗时半年的最后一战，如果没有彻底征服索尼这个隐藏着无穷底力的对手，每个人都很清楚，到了2008年，会发生些什么。

于是，微软在扼腕叹息唯独“FF”和“MGS”这两个标题仍未攻占之余，完全有理由骄傲地宣布，他们几乎已经拥有最强大的第三方软件阵容。但近十年来，“FF”和“MGS”这两个与PS系主机难舍难分的盟友的死守，却顽固地表现出了品牌认知的向心力。只要这两个标题一天未失，正统的象征也如同传国玉玺一样，一天未曾变迁。这是普通玩家都明白的道理，所以在一些游戏论坛，有关这两个标题的最后归属也成为长盛不衰的吵架标题。哪怕有再多的游戏细节公布，哪怕制作人本身一再强调仍为PS3独占，热心的Xbox360和Wii用户还是信誓旦旦地宣传他们必将移籍。

TGS之前，一个小插曲曾经也引起一场轩然大波。《信赖铃音》官网上泄漏的PS3移植版的消息令一半人狂喜，一半人惊怒。随后官网的修正还没来得及让长出一口气的360用户惊魂稍定，日本媒体正式公开《信赖铃音》移植PS3的消息却让所有人经历了一次过山车急转直落的刺激。

也许，这款游戏本身无论制作素质多么的高，能起到的市场效应是十分有限的。但，也正是这样一款RPG作品的移植，令习惯了从PS3到Xbox360软件转移到玩家嗅到了未来的一点风向。随着《信赖铃音》、《白骑士物语》、《龙如》、《星海4》这些作品归属的逐渐明朗化，加上那两个雷打不动的忠臣逆子，这一次微软拉拢第三方的全力出击是否能撼动这道顽固的心理防线呢？答案我们无从知晓，但现实仍然是希望渺茫的。

耐人寻味的是，发表会上不可或缺的对XboxLive的介绍，我们所看到的也同样是一个日式怀旧游戏的大集合。相比PSN专注于PS经典作品提供的做法，XboxliveARC上的游戏数量种类都完全将PS3压制。然而，这种仍然强调内容至上的宣传方式却忽略了增值服务中，仅有内容而没有周边性能的策略，是很难扩大消费投入度的。换句话说，大量的怀旧作品可以令现有用户为运营商提供更多可能的收益，而这个用户群体的基础数字，却没有办法靠这个增值服务来扩大。相对于这些作品标题，Wii以兼容过去主机游戏的方式却反而容易使消费者获得超值的心理。

Xbox360主要的战场仍然在西方，到目前为止，我们可以看到微软还算成功地防止PS3超越自己的成绩。有人曾经说过，游戏业界的市场核心在日本，征服日本市场的主机意味着征服全世界的市场。这句话无论正确与否，至少我

们还是应该认同，打不开日本市场局面的主机，很难健康地成长为一代霸主。

相比这最后一战的结局，我更愿意相信的是微软通过两代主机的努力，逐渐消除地域的隔阂，在日本消费者心里慢慢建立起品牌认知度的成林独木，在下一代主机的竞争道路上，能够获得更多来自于东方的喝彩和支持。

## 暗流涌动的索尼

事实上，身为索尼支持者的笔者，也和大多数PS饭一样，不止一次为索尼着急，哀其不幸，怒其不争。假如，索尼可以承受得住巨大的经济压力，如大部分玩家和第三方期待的那样大幅降价；假如，索尼可以强悍出击，用非常手段尽可能阻止第三方大作跨平台；假如，索尼能够不把蓝光作为主机竞争的核心，早日而削减成本推出PS3；假如，索尼能够依靠品牌积累的影响和残存的信心，催促第三方加快作品开发的步伐……

太多的假如，相对应的却是更多的失望和惹人担忧发生在PS3身上。降价的推动作用不明显、究极大作的遥遥无期、另两台主机软件阵容全面交战的局面下这边却一潭死水、甚至还包括命脉所系的蓝光阵营遭受到的叛变和波动，都无法让人提升信心。难道我们所能够做到的，仅仅是祈祷和默默等待吗？

9月20日上午9点半，平井一夫的基调演讲成为TGS开幕最受关注的一个信号弹。正如同期许微软最后一阵的悲壮宣誓一样，人们也在期许着索尼一举洗尽颓势的动向和雄起。最后我们看到的是什么呢？震动的回归，新款psp六色的齐发，home的建设，psp联动功能的加强。和微软软件至上的主题形成了一个最极端的反差和对比，没有任何一款全新大作的公布，令无数人再次失望地指责索尼不务正业，过分强调多媒体战略而忘记做好一台游戏主机的本分。

有意思的是，这一天也恰好是PSP2000日本正式上市的日期。经过上一周FF7cc限定版排队人龙的预演，在日本各大城市的电器店里迎来了更汹涌的人流，未过一天就四处挂上了售完的标牌，首日13万，当周25万的销量让很多人跌破眼镜，两周内对NDS销量的压倒性胜利，令人们眼中产生了掌机竞争急剧逆转的幻象。

我个人认为，PSP海啸的现象不会延续多少周，这一波高潮过去，依然会回到原先两台掌机销量的比例中去，但这个现象却能够引发我们足够的深思了。超越首发的成绩到底是为了什么？软件吗？FF7cc首周50万的佳绩和完卖的77777套限定版主机应该已经形成了一个近期内的饱和。是更轻薄更时尚的设计？掌机毕竟不同于手机，虽然索尼迟迟学不会任天堂频繁推出新色新改进细节的圈钱手段，但并不是大部分人都会因为外观和便利性就替换掉手上原先的PSP。从我个人的看法，PSP2000的销售奇迹背后的含义，恰恰是象征着索尼的一个重大战略错误，以及同时又是一个重大的战略成功。

输出机能的全面强化使PSP这台掌上多媒体娱乐中心成为名副其实的移动终端，而与PS2接近的软件风格和定位，借助于输出方式的便利，几乎可以实现从PS2到PSP的过渡和嫁接。我们有理由相信，将来一些无需注入高成本开发的传统游戏，完全可以交给PSP去实现，从家庭到出行的持续游戏体验会给玩家带来更为愉快的经历。TGS展前后，《王国之心》系列作品的公布，《基连野望》续作的公开都可以视作PSP软件阵容复归的一个迹象。在PSP上市初期，与PS2过于接近的软件风格非但没有使她完成顺接PS2用户群的任务，反而给出尽奇兵的NDS一举倾夺真空地带，一度的领先优势消失殆尽。可以说，在这一点上是失策的，PSP甚至不像PS3一样，有着顺理成章的平台延续性，在任天堂翻手为云覆手为雨的掌机市场，延续家用机的成功经验，等于将自己的起点建立在了对方可以求新求变的高度之下，随后2：1的格局也就此坚不可破的固化了。掌机用户和家用机用户的人群，毕竟不是完全重合的。

然而，在PS2不断轻便化和PSP联动功能不断加强之后，两者的兼容性得到了进一步的加强，PSP在未来的一年内，可以逐步实现完全承接PS2仍有的用户层，而掌上多媒体娱乐终端的实质功能的实现，令数码时代的消费者会把PSP作为生活中一个重要的组成部分。我们再来回顾一下莱比锡游戏展上索尼高调公开的PSP各种多媒体功能和周边娱乐内容的提供，再往前追忆一下PSP公布之初那张如蜘蛛网一般的概念图，我们会发现，索尼的多媒体娱乐中心的战略从来没有更改过。

PS的成功，是以光盘为媒体的新一代游戏主机和以卡带为媒体的上一代游戏主机之间对话的胜利；PS2的成功，是导入媒体播放的新概念游戏平台和纯粹游戏平台之间对话的胜利。这一代呢？PS3身上承担了太多太重的责任和目标，在三台主机全部实现网络互动功能的现状下，次世代媒体规格的战争，所耗费的资源和精力，其实远远大于纯粹的游戏主机的运营和竞争。有人笑话PS3可以使用十年的宣言只不过是索尼一贯的牛皮作风，然而，身为玩家的我们，有的时候真的是看不到急速发展的世界究竟需要怎样的一种全局观思维。十年之前，索尼在从未涉及的游戏领域站稳了脚跟，过于骄人的战绩使很多人几乎将索尼看作是一个游戏企业而并非一个电子企业。通过十年的积蓄和培养，蓝光战争开了个好头，cell芯片也比上一代EE得到了更广泛的运用。一台游戏主机的称霸，可以实现五到六年的高额利润和企业增长，但是一代次世代媒体规格竞争的胜利，却可以影响到其后十年甚至二十年的发展。让我们把眼界打得更开一些吧，看看在我们“宅”心依旧的游戏世界之外在发生一些什么吧：当我们为第三方游戏归属问题吵得不可开交的时候，手机游戏几乎实现了所有传统游戏大作的集合；在我们讨论客厅究竟将会被哪台主机占领的时候，机顶盒和IPTV这类多媒体终端成为越来越多的电子电信企业未来重要的战略部署；当下一代IPOD检讨加入游戏功能的时候，当虚拟现实的游戏从单纯的网络开始步入现实生活的时候，单纯游戏平台的理念究竟可以保守多久？

XboxLive不是仅仅为游戏而存在，home也并非单单为了游戏用户而提供服务。两大电子信息产业的巨子，非常清楚手里的游戏主机是实现自己多媒体战略的最重要部署，而不是为了跟任天堂抢一碗饭吃。如果不是这个根本目标，就不会有当初的SFC CD，更不会有被索尼采用LINUX系统激怒而诞生的Xbox家族。600万的XboxLive金会员，270万的PSN注册用户究竟可以给两家亏损严重的游戏企业提供多少增值利润？这个我们没有数据可考，只能从莱比锡上公布的欧洲一个地区铁拳5超过十万的付费下载来推断出一个大概。从纯粹游戏平台来讲，索尼和微软两家都可以称作败了，败给一个机能整整落后一个时代的主机。然而从两个企业从无更改的多媒体战略本身来看，对话，从Xbox诞生之初开始，就仅仅在他们两家之间进行着。

2007年剩下的三个月，必定在Xbox360的最后一战，以及年末Wii三款超大作连发的如虹气势下度过。PS3的差距会被进一步拉开，甚至生存都成为一个艰难的话题。然而我们也可以看到，售价最为昂贵，游戏最缺少的PS3，销售成绩居然介乎两台主机之间甚至在某些地区还保持微弱的领先。在2008年，大量第三方作品的正式登台亮相会使针对的用户群加速集中，至少在日本地区，传统游戏用户的第一选择将变为PS3，由此带来的良性循环至少可以让PS3在日本市场得到持续的增长。而与此同时，蓝光战略如果没有过于突然的变数，优势也会进一步扩大。2008年春，PS3将在《龙如见参》、《白骑士物语》、《合金装备4》、《GTA4》、《GT赛车5》、《恶魔猎人4》、《铁拳6》、《灵魂能力4》、《战场的女神》等传统游戏群的簇拥下，找到最适当的时点再次降价，扩大自己的增长速度。而反观两个对手，至少到现在为止，除了一些跨平台作品以外，几乎都把重点毫无保留地放在了2007年。

2008年，我相信是PS3一个重生的日期。

## 漫天烟花任天堂

TGS之前，曾有传闻说任天堂将一改从不参与TGS的惯例，高调入驻，以显示理念的改变以及与第三方关系融洽的表现。当然，最后，这个隔了两代主


■虽然在游戏系统方面稍显轻涩，但《天剑》在气氛和节奏方面还是把握得相当不错。作为PS3少有的重量作品值得一试。


■以华丽和绚丽见长的刀剑格斗《灵魂能力4》依然是本届值得关注的作品，更多新人物的公开表明这款游戏将成为系列最强的作品。

机后再次家用机掌机两面称雄的游戏业巨人，还是没有屈尊来到TGS。

是的，历史上从来没有出现过普及速度如此之快的主机；是的，任天堂的体感理念甚至可以改写游戏产业已经机械化的进化轨迹历史；是的，全面飘红的业绩使任天堂实质已经不存在真正的对手，唯一的对手就是如何平衡好过于强大的第一方制作能力和弱势的第三方发挥余地的矛盾。

我们不得不感激任天堂，因为Wii和NDS的出现，激活了日益枯竭的游戏产业创意；因为Wii和NDS的出现，很多此前不关注游戏的人群被我们同化到玩家这个群体中来，而我们自己，却仿佛从来没有找到过如此新奇纯粹的快乐游戏体验。任天堂的奇迹，正和网游奇迹以及.COM奇迹一样，是在一个产业上升过程中，逐渐萎缩的旧有模式和崭新产业模式出现之前，把握住了扬弃节点的商业敏锐眼光下的产物。上两代主机的痛定思痛，让任天堂在最危急时刻决心走一条回避机能竞争，作体感游戏实验的风险道路。本来是为了避免定位冲突，夹缝中求生存的经营之道，却没想到打开了一片更为广阔的天空。

实际上，我们更应该佩服岩田聪和任天堂并非仅有创造性的体感游戏理念，因为这些理念毕竟过去已经通过外设、eyetoy等得到了实现，Wii和NDS做的无非是将体感操作作为标配而形成综合。在两台主机分别登上掌机和家用机销量冠军宝座的时候，我们可以看到的是任天堂的定力和理智。她并没有像微软那样，用金钱或者宣传攻势去进一步拉拢第三方游戏标题。我们看到的是，借助于平衡板和《Wii Fit》进一步体感游戏理念的加强，使Wii的定位更完善地适合于每个家庭每个年龄层的成员，而不是一人独乐的主机。成功之后的躁进曾经使很多世界性的大企业遭受滑铁卢，而认清自己的优势，将优势发挥到极致而避免再度回到常规竞争的泥潭，这才是一个成熟的成功企业必须拥有的智慧。Wii是否需要第三方，答案是毋庸置疑的。随着Wii用户层的进一步扩大和丰富，第三方也能够在Wii平台上得到一个风险远小于其他两个平台的实验田和后花园。然而，Wii是否有必要去和另两台主机争夺那些延续了无数回的传统游戏标题呢？这次展会上无一新作公布虽然有10月10日任天堂发布会的原因所在，却也可以看得到一些端倪所在。

同样是在9月20日TGS开幕的当天，长久没有什么注目游戏发售的Wii上迎来了一款说大不大说小不小的游戏：《战国无双KATANA》。出自于正统无双系列的ACT类型，在操作上活用Wii手柄的体感操作，并且为了更突出体感和无双游戏的契合程度，特地改为第一人称的视角。在游戏中，双节棍手柄的分工非常明确，遥控器负责点按的轻斩，以横挥或上下直线的挥动来再现攒气的横斩或纵斩，方向键用来方便的调用道具；左手的Z键负责防御以及发动无双乱舞。游戏内容上，传统的地面战骑马战弓箭射击，以及弹返敌人飞行道具的设计也算得上应有尽有了。而点按的“FPS”的射击方法和横向纵向的挥动也很好地使玩家不至于全程挥舞遥控器手柄而产生疲劳。应该说，已经制作了十几部，并且每一部换汤不换药的无双系列能有这样的改进，是光荣在Wii上制作游戏的诚意的表现。然而，就是这样一款革新游戏，非但没有获得较好的口碑，反而导致了大量的恶评，首日销量也只有区区8000份。这个成绩主要在于无双玩家所习惯的操作被完全更改，而针对于Wii上的无双新用户，与一般的体感游戏相比，却又稍显复杂了一些。加上因主观视点造成的敌人行动模式单一重复，这次的革新并没有得到很好的回报。与此同时，TGS上《真三国无双5》的双平台试玩吸引了大量的玩家，无限连舞、人物经验值成长、水中、阶梯等大量新系统的加入，令无双玩家极度期待两个月后正式版的到来。虽然我个人觉得以《战国无双KATANA》较为中等的素质只有这个销量较为可惜，但同时也反映了一些操作习惯对传统游戏的重要性。

最近，有一种说法在游戏论坛上悄然风行，那就是公布在PS3上的第三方大作会因为PS3目前的低迷状态迟迟不推出，最后选择移植或者干脆转移到销量称冠的Wii平台上去。是的，照着过去的经验，我们知道，一台主流平台势必能够得到大量第三方游戏的支持，而且随着用户基数的扩大，会产生第三方软件逐渐集中的羊群效应，以此形成进一步的良性循环。是的，我们同时也能够看到因为主机销售台数达到了一定的高度，NDS上也出现了像《FF12亡灵之翼》和《DQ9》这样的正统大作续篇，既然NDS和PSP之间有着较大的机能差距一样可以得到大作的移植甚至独占，那么同样的家用机平台里，Wii是否也具有这个资格了呢？如果说在三台次世代主机发售之前，第三方对三台主机未来形势的误判，导致传统游戏的续作大部分集中到Xbox360和PS3上，那么时至今日，Wii销售形势的明朗化前提下，依然没有公布多少第三方大作续作的现象，究竟是厂商的后知后觉，还是机能的差距无法忽略的事实呢？实际上，这个问题的答案还是要回到一开始任天堂的自身定位上。回避机能竞争，将体感操作作为一台主机的标配，由此带来的作品风格是能够适合更大范围的潜在用户层的，而无论Wii的用户构成是否主要还是与另两个平台用户产生重叠，他们对Wii游戏的需求主要还是分为任天堂本社游戏和清新简单有趣的休闲游戏两块。也许，Wii的用户非常支持火炎纹章、赛尔达这样能够进行很长时间的传统游戏，但是，更多选择Wii的用户购入这台主机的出发点，却不会是延续过去历代主机一成不变的游戏体验。他们要求更多的，依然是充满创意精神，能够让人直接投入的体感游戏，微软提及的Wii360的构想，虽然只是种美好的愿望，但是真实存在的主机定位和风格的强烈差异，却使两台主机并存于一个玩家的客厅成为现实。成功的商品，必定能够最大限度地适应最广泛的人群，但是商品之所以能够成功，根本还在于自身的定位正确，并且在推广过程中逐渐扩大针对人群的核心向，自身的加速度带动针对用户的集中，而大量针对用户的大量集中，也反过来加速了产品定位的稳定性。

《生化危机4 Wii edition》的成功，每每被支持者用来当作驳斥Wii“三坟论”的论据。然而，表面的数字完全掩盖了新生代的生化危机曾经全部集结于NGC的事实，品牌延续的效用是其中很大一个要素。另外，加上了体感操作的《生化危机4》是其它平台不可复制的独一无二的体验，加上Wii传统游戏的缺少，才能获得连capcom自己都未曾意料到的热销。另外，我们似乎还忽略了一个事实，那就是该作是向上移植，内容和表现力没有任何的缩水，反而集中两个版本的精华。而新开发的续作，并非不能移植，只是大幅缩水之后产生的表现力下降的代价，销量预估的差距是否能弥补，这个风险的承担不是



我们普通玩家所能估算的。而且，随着主机机能的进步，游戏表现力的加强并非简单体现于画面声光效果的进化，像《勇闯尸城》、《勒颈》、《最后的遗迹》这样的游戏，最基本的游戏系统和要素都要依赖于主机运算能力的支持，即便有心，也没有办法保持原汁原味的移植到低端主机上去，除非是采取像《FF12 亡灵之翼》这样挂名续作的处理方法。随着Wii普及数量的持续增长，一定会有大量的第三方作品汇聚，但是领导游戏制作进步的主流，却永远

是技术而并非单纯的理念。也许我们很多人都在感叹SFC时代的游戏不可超越，但是游戏工业却依然往3d为主流，视效突出为主要卖点的方向前进，这也是没有办法的事情。

Wii当前已经成为一个流行名词，我们可以欣喜地看到越来越广泛的人群接受游戏是健康快乐的娱乐和锻炼，任天堂的伟大正在与她拥有对手所无的敏锐嗅觉和创意，而作为支持者的Wii用户，是希望能够玩到更多的创意休闲游戏，还是缩水移植作品？答案是显而易见的。随着传统游戏和创意体感游戏的归属方向进一步明确，历史上所没有出现过的用户分流，两个平台互补共存的局面也会是这一代主机竞争才出现的最大的一个亮点。

Wii的佳绩如同照亮天空的烟花，带给人们真心的喜悦和投入，但同时，璀璨夜景之下，依然需要缄默而保守的楼宇广厦去相互映照。

## 次世代的光环

在这一届的TGS展上，由于缺少新公开的标题，加上厂商们纷纷削减展出成本，更重游戏素质展示的实质而忽略花哨的环节，使到场观众可以更好地体验出游戏的魅力。在这些游戏当中，有两款游戏优异的表现和清新的创意令很多玩家为之驻足。

《审判之眼》公布之初，简单的卡片战斗模式和3乘3无限狭小的对战场地使包括笔者在内的很多玩家都认为这只不过是一款不起眼的小品而已。但从一些试玩过的网友的点评来看，战术的丰富、对抗性的突出以及代入感的鲜明却使他们有着很强烈的购买欲望。这款游戏因为要捆绑棋盘和摄像头，因此价格不菲，接近1万日元的售价注定不会取得过高的初期销售成绩。但是追加卡片包的持续发售，使她拥有了和很多街机卡片游戏相似的长期利润追加的价值。而这一种虚实结合的游戏体验，虽然并非无法模仿，但我们可以预见的是，这个创新和完全异质的游戏方法，应当能够获得相当的市场回报。

《小小大星球》时至今日，一直都没有人能够完全解释得清楚全部的游戏内容。我们只知道，建立在创造、协作、对战、模拟之上的这款小品，却从很多游戏已经丧失的乐趣本质上再次强调了游戏之所以成为最令人投入的娱乐方式的原因。甚至有国外的评论家毫不吝惜滥美之词，甚至预测这部作品将成为推动PS3销量的黑马。9月21日在PSN上放出下载的PS3版乐克乐克以简单的平面构图，丰富的探索要素，以及节制而合理的对六轴的运用，会使玩家对很多华而不实的声光大餐产生审美疲劳之后眼前一亮。虽然索尼在纯粹休闲娱乐游戏开发上的经验，与任天堂相比不值一提，但越来越多创意小品的出现也可以看出索尼在反思自己走高端路线遇到挫折的同时，开始往更具有包容性的方向努力。再联系到将出的《无限回廊》和PSP的《PAPARATON》，以及本次TGS展会上平井一夫的基调演讲以《非洲》的宣传视频作为结束，我们会理解到索尼保持传统兼容异质的良苦用心。也许，这种两面化的实验最后会两头不讨好，但是至少对于PS3会成为一个具有包容性的平台是没有疑问的了。

如何平衡好异质和传统不但是玩家关心的热点，也是厂商必须认真对待的当今最重要的研发课题之一。《龙穴》和《天剑》带着最强势的宣传，以及发售前最沉重的恶评终于来到了玩家手里。这两款游戏突出的视效表现，使次世代游戏在视觉上拥有了与电影抗衡的资本。很多家电大卖场里高清显示器材选用游戏片断来代替高清电影片断的做法越来越普遍，在这一点上，次世代主机机能的进步以及厂商掌握的尖端视效表现技术功莫大焉。但是，游戏毕竟还是游戏，与用户之间的交互是一款游戏的根本生命力，没有交互性的优良素质，只能是华丽的空壳，而丧失了有趣的实质。从这两款游戏来讲，史诗影片性质的视觉追求确实使他们拥有了磅礴的气势，甚至会让人感觉如果不是在大尺寸的高清显示器材上进行会是一种亵渎。但过于追求大气的物理环境的表现，反而使游戏中人物或个体的精度得不到更多机会的展示，中远镜头的大量运用，人物比例不得不做的控制都在一定程度上反而降低了锐利的视觉效果。除此以外，这两款游戏对六轴机能的把握依然显得稚嫩僵硬，对飞龙的灵敏控制因为有物理惯性的存在非但没有提升游戏的流畅程度，反而经常打乱射击的节奏；而《天剑》中过于频繁的简单重复的六轴控制抛飞盘的操作却令人觉得有些无聊。在第三方摇摆不定，将投入集中于第一方制作实力的提升是明智之举，但是打造一个成功游戏品牌的关键，说到底还是对游戏系统的创造和深化，这点道理索尼却远远没有任天堂懂得多。






再来反观微软对自身游戏品牌的培养。《光环3》的全球共鸣甚至使刚刚结束的TGS很快被人遗忘，全世界似乎都在回应着士官长的最后一次表演。有人质疑光环系列的大获成功是商业炒作的结果；有人难以适应光环越玩越投入，但一开始不会像《战争机器》、《使命召唤》那样立即火爆刺激的慢热特质。然而，时至今日，也许只有《光环3》是在完全传统的前作基础上，将制作者的全部智慧都运用到如何深化系统和游戏深度上去。我过去因为对FPS没有好感，从来不愿意接触这类游戏。但自从在360上玩过了《战争机器》、《黑暗》、《生化奇兵》、《使命召唤》系列之后，抱着浓重的兴趣也加入到这股光环热潮中来，玩过之后不得不倾心于光环雷霆万钧的史诗气质以及无可比拟的游戏性高度。确实，《光环3》只能作为"最后一战"了，因为你根本想不出，假如还有续作，要怎样制作才能够继续提高已达巅峰的高度。

同样，另一款完全传统的游戏也无愧于前作的威名。《FF7CC》的热卖除了"FF7"这个积攒了十年的人气原因以外，也和SE潜心的制作是分不开的。故事进行和任务展开双线并行的架构使玩家获得了视觉和深度的双重满足，连笔者这样从来不喜欢练级、收集要素比例过高的玩家，也被一个个紧张多变的任务吸引，将大量的时间从其他游戏转移到这款作品之上。此外，喜欢六代之前传统FF的玩家有些很反感现今FF系列形成的过于追求视觉表现的趋势，然而，接受了大量先进视觉讯息的现代玩家，必要的视觉夸张是他们离不开的满足对象，只要不因此丧失游戏的乐趣，本身也是一种提高。

《我们爱高尔夫》、《十项全能》、《疯兔危机2》这些Wii平台上的第三方创意作品，虽然在争夺眼球的力度上很难和那些传统标题相比，但是在展会现场，依然能够吸引为数不少的玩家付出试玩的时间以及真心的欢笑。《战国无双KATANA》、《索尼克秘密指环》、《使命召唤3》、《极品飞车》、《孤岛惊魂》等等传统游戏强作在Wii上无一例外的溃败其根本原因未必在于游戏的素质。一个是他们对该平台用户特性的把握仍然不够成熟，第二个为Wii开发游戏绝非简单地在传统游戏基础上换一下体感操作就可以完成的任务。毫无节制地对体感的乱用，除了让玩家感到疲劳以外，反而降低了游戏的乐趣；而这种体感要素本身如果仅仅是操作方式的改变，根本不能获得玩家的认同。《疯兔危机》以及NDS的《赛尔达・幻影沙漏》应当成为每一个愿意为Wii开发游戏的第三方的教材，学习如何利用体感来创造出过去平台不曾有过的崭新游戏体验。

震动的回归、平衡板进一步细节的公开、对六轴机能运用的检讨……在本届TGS没有太多新发表软件亮点的表面之下，我们可以预测到，厂商们对于如何把握新时代游戏表现力和趣味性的提高也正处于一个总结反思的时段。

或许我们不该过于贪婪，毕竟接下来的两个月，如林的大作呼啸而至，激烈交战的火花映亮整个次世代天空。我们已经没有时间，也没有更多的承受能力去接受太多的新标题的刺激。在您读到这篇文章的同时，任天堂10月10日发表会一定已经为您带来很多新的冲击。写作过程中的我尚无法预料到，这次任天堂的发表会是把像2005年那样120弹齐发的改变业界格局的软件群作为重点，还是把公布《Wii Fit》正式发售日以及打好年末商战大作群前沿的当下战略核心作为宣传重点，笔者尚一无所知。

然而在璀璨耀眼的漫天烟花中，我可以看到的却是涌动着带来更多时代新风的暗流。

□文/Silence

## PS3 BuuBuu Cocoreccho!

本刊译名 来吧!洛克洛克!

休闲动作 | SCE | 2007年9月21日 | 800日元（网络下载）

本作是去年发售的PSP软件，《洛克洛克》的外传性作品。玩家在游戏中不仅操纵奇妙的生物洛克洛克们，还可以控制一只蝴蝶。游戏的目的就是唤醒各处的洛克洛克，然后帮助它们走出巢穴。

扮演蝴蝶时按动圆圈键就可以发出“卜卜”的叫声，利用洛克洛克循声的特性，这样就可以把它们引向目的地。叫声引导是一种最基本的动作。根据场景的不同也可以使用蝴蝶之外的工具，利用摇晃齿轮车的动作传感器可以开启机关，这样可以使水面上的洛克洛克飞到更远的地方去。

另外，游戏里面还增加了隐藏的洛克洛克。只有在满足一定的条件后，这些隐藏的小家伙们才会出现。这里面也包含了一定的谜题内容。




↑小蝴蝶正在利用声音引导洛克洛克们。

↑不知道这么多的洛克洛克将要被运到哪里。

←使用纯色调的本作画面，将是玩家在本届展会中见到的颜色最明亮的作品。洛克洛克们真是可爱!

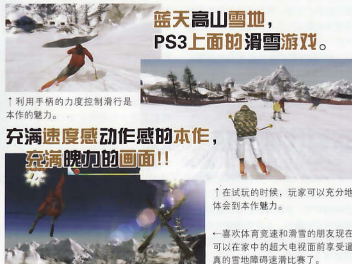
## PS3 GO! Sports Ski

本刊译名 GO!Sports 滑雪

体育竞速 | SCE | 预定9月28日 | 价格未定

本作是以障碍滑雪为主题，3D视点体育竞速类游戏。雪道不是一条直线到底，赛道中间会出现各种支线赛道。通过跳跃，玩家既可以飞到更高的赛道也可以降落到下面的赛道。反复进行游戏熟悉线路之后，玩家可以发现最短的比赛线路。寻找恰当时机跳到路程最短的赛道上是游戏的关键。

单使用模拟摇杆进行方向控制是一般的滑雪游戏，本作将充分利用模拟摇杆的其他功能。当迅速推压摇杆时，游戏角色将会因为重心转移而作出加速的动作，相反回压摇杆，角色将会作出减速直至停止的动作。左右摇晃摇杆角色便可作出倾斜的动作，配合身体的倾斜可以在转弯时产生加速度的效果。玩家可以充分享受到倾斜身体配合躲避障碍物的乐趣。




↑利用手柄的力度控制滑行是本作的魅力。

↑在试玩的时候，玩家可以充分地体会到本作魅力。

←喜欢体育竞速和滑雪的朋友现在可以在家中的超大电视面前享受逼真的雪地障碍速滑比赛了。

## PS3 The Last Remnant

本刊译名 最后的遗迹

RPG | Square Enix | 发售日未定 | 价格未定

本作会同时在PS3和Xbox 360上推出，而且史克威尔・艾尼克斯也将使用出自己所有的技术来完成这部百分之百原创的RPG大作。

《最后的遗迹》将会日美同时发售，其实不仅仅是日本和美国，全世界的玩家也都一直在期待本作的推出。在播放过的开场影像里面，我们可以看到发生在男主人公身边的各种遭遇。特别值得一提的就是战斗场面，所有看过的人都会体会到一种“次世代”“未来”主机的感觉。在巨大的旷野上，和无数的敌人士兵作战，这就是观看梦幻一样的电影感觉。因为播放的画面只限于战斗场景，因此感觉《最后的遗迹》是一款可以多人同时参加战斗的动作竞技类游戏。最后，本作的发售日和发售价格都尚未确定。

在距离现在遥远的年代，世界上存在着叫“遗迹”的物体。遗迹拥有匪夷所思的力量，它甚至可以改变这个世界存在的秩序。支配这种力量的人把手中的权利分散到人类手中，现在，这些人类正在遭受战乱之苦，遗迹的力量也开始慢慢启动了。

游戏里面的世界观以欧洲中世纪作为参考，同时也增加了大量魔幻题材里面的角色怪物。另外，SE在宣传本作的时候也特意以“最多可以同时出现70个部队作战”作为宣传语。



→尽管游戏风格以欧洲为主，但是也增加了阿拉伯和魔幻题材的内容。







←远处被烟雾笼罩的树干，近处主角身上的衣服花纹，还有画面下方的花朵，所有的细节都非常精致。

→虽然带有各种数值，但是完全没有繁琐复杂的感觉。游戏的开发进度应该已接近尾声。

## PS3 The Eye of Judgement Biolith Rebelion

本刊译名 审判之眼～机神叛乱～SET.1

| 卡片对战 | SCE | 预定10月25日 | 9980日元 |
|---|---|---|---|

本作即是利用到PS摄像头，以双人对决形式的卡片对战游戏。玩家将使用专用的卡片系统，在3乘3的空格中按顺序摆放生物卡片，通过和对手的生物卡片进行战斗。当任一玩家获得5块阵地时，那么这位玩家即算作胜利者。

卡片中的怪物共有100种以上，每个怪物都有不同的攻击力和攻击范围。也有负责提升己方防御力的辅助卡片，此外卡片所处的空格也会和怪物的本身属性发生交互影响。

通过网络连线和世界上其他的玩家对战，如同在自家桌子上和朋友进行纸片一样方便。游戏的发售日预定为10月25日，另外还有与游戏软件同捆发售、附带摄像头等设备的版本。在试玩台还有专门的人员负责解说各个卡片的功能，解释特殊卡片的独特属性。

**连接网络配合摄像头，和世界各地的玩家对战。**



↑这种新玩法的游戏在会展中还有许多。

**久远的卡片游戏，重新焕发新的挑战!**



↑随同软件会一同销售摄像头、卡片，还有桌面纸版。

←这种新类型的游戏充分运用到了摄像头的功能，玩家在游戏时会感觉到独特的趣味。

## PS3 Echochrome

本刊译名 无限回廊

| 图形解谜 | SCE | 预定2008年春 | 价格未定 |
|---|---|---|---|

本作是根据荷兰画家绘制的错视画，即欺骗人类的眼睛以达到混淆视觉感知的画，创作出来的一种新类型解谜游戏。游戏的目的即是玩家通过控制模拟摇杆改变图形视角，同时还要避免自动奔跑的游戏角色不会跌落出图形外，并且引导到正确的方向。

游戏过程中经常会碰到前方没有道路的情况，此时需要改变视点以找到被其他障碍或者图形遮挡住的道理。也许某一个视点看起来根本无法通过，但是通过反复的观察就会发现其实前进的方向非常明显。在众多利用简单干净图形作为游戏的作品中，本作可以说是其中最具有创意的作品了。还有，本作预定于明年春季同时在PS3和PSP上推出（同时有网络下载版），在游戏展上提供试玩的只有PS3版的一台主机。

**黑白简单的几何图形，由各种线条构成。**



↑不知道玩家看到这种游戏做何想象。

**这并不如看起来的那么简单!**

↑只有充分利用到想象力才能顺利解决问题。

←目前的游戏都开始向复杂、烦琐发展，像本作这种轻松简单的游戏是越来越少了。

## PS3 Little Big Planet

本刊译名 小小大星球

| 动作 | Media Molecule | 发售日未定 | 价格未定 |
|---|---|---|---|

由一名SCE展台特别介绍员和另外三名参观者同时游戏，控制可爱的卡通二头身人物跳跃躲避前方的障碍物，同时向远方目标前进的动作游戏。

除此之外，玩家还可以通过游戏里面的工具定制自己的游戏风格。不仅仅是改变游戏方式和卡通人物，玩家甚至还可以通过创建工具制作出来一款新的“游戏”。

会场中试玩的本作只提供了一关短短的场景，所以本作的游戏画面也不会是最终产品。但是通过试玩版，所有的玩家都认为这是一款自由度非常高的作品。另外，本作的发售日期和价格依然未定。

本作由索尼电脑娱乐公司欧洲部分团队负责开发销售。所以，本作的风格就带有一定欧洲风格。

**带有欧洲卡通风格，独特的跳跃动作游戏!**



↑二头身的外星卡通人物来到未知的星球探险。

**四人同时游戏，简单刺激好玩!**



↑本作在会展期间大受欢迎，试玩台永远都人满为患。

←游戏似乎以跳跃冒险为主。跳跃，将是游戏的主要动作，距离的长远将会成为通关的关键。

## PS3 Ratchet and Clank FUTURE

本刊译名 拉切特与克拉克·未来

| 动作冒险 | Insomniac Games | 预定11月11日 | 价格未定 |
|---|---|---|---|

控制主人公拉杰特一伙进行火爆攻击的爽快动作游戏，本作为《拉切特与克拉克》系列的第六部作品。游戏中依然可以使用攻击力超群的手枪，可以大范围旋转攻击的斧头等夸张武器。本次提供试玩的场景和E3上的几乎一样。

尽管在超级跳跃的时候，可以反复使用强力必杀技，但是如果不能提前确认落脚处而掉落在深渊的话会直接死亡，因此在未知和狭窄的场景里面不要使用。

本次试玩的版本，在一出场就是比较狭窄的路线，而且敌人会经常绕到角色后方攻击。有的关卡中，还可以直接使用必杀技直接通过。看来本作还需要经过最后的平衡调整。

本作预定11月11日发售，对应索尼PS3的新手柄“DUAL SHOCK3”。

**拉杰特和格兰特并肩作战再次挑战新的星球!!**



↑拉杰特和格兰特又来到次世代里面冒险。

**没有终点没有休息永无止境的战斗!**



↑使用激光枪攻击的外星飞碟敌人，看起来对手依然很强悍。

←游戏场景里面地形复杂、敌人众多，一旦马虎大意就很容易死掉。小心谨慎才是通关秘诀。

## Wii WE LOVE GOLF!

本刊译名 我们爱高尔夫!

| 体育 | CAPCOM | 发售日未定 | 价格未定 |
|---|---|---|---|

WII主机因为自己的独特操作方式，不但给玩家带来了全新的游戏感觉，让玩家在游戏的同时进行健身锻炼，也成为体育类游戏的宠儿，拳击、棒球等体育运动纷纷登场。而高尔夫运动以前一直是平民百姓不敢问津的高价体育活动，随着社会的发展现在逐渐地向百姓靠近，而本款作品则彻底让玩家把高尔夫球场带回家中。游戏的操作方法非常简单，在游戏中WII主机的感应手柄就是一根高尔夫球杆。除了最基本的高尔夫球运动模式外，游戏中还添加了一些动作冒险游戏，展现出动作天尊的制作实力。游戏场景逼真，在海边球场比赛时，玩家通过游戏画面可以感觉到强劲的海风；在沙漠球场则可以感觉出滚滚黄沙。在不同的场景中，玩家必须使用不同的劲道和技术。



**次世代主机一飞冲天，贵族运动俏入民家！**

↑进行比赛时，屏幕上有具体的操作指南，玩家可以轻松上手。

**手柄千种功能，游戏万般选择！**



↑在耀眼的阳光下，16岁少女梅格挥杆击球。

←原野后是一条平缓的海河，远方则是一望无际的沙漠，身处美景的男选手将高尔夫球轻轻推入球洞。

## Wii 宝岛Z バルバロスの秘法

本刊译名 宝岛Z 巴鲁巴洛斯秘法

| 动作冒险 | CAPCOM | 2007年10月25日 | 6090日元 |
|---|---|---|---|

本款作品充分发挥了WII主机的动作感应手柄的强大功能，游戏中的谜题对手柄的握拿方式、使用方法都有严格要求。随着游戏的进行，玩家必须不断变化手柄的使用，玩家手中的手柄就是万能的神奇工具。厂商公布的数据表示，手柄在本作中可以当作80多种物品使用，比如说为了打开紧闭的大门，玩家必须像使用钥匙开门一样使用手柄。为了方便玩家操作，游戏中人物自动前进，玩家只需要应对不同的场所做出各种动作。本作的故事围绕着海盗的宝藏展开，玩家扮演的是对宝岛充满向往的见习海盗少年扎克。在一次偶然的机会，他遇见了传说中的大海盗巴鲁巴洛斯，不过他却受到了诅咒而变成怪物，玩家必须收集到散落在各地的黄金像，才能接触他的封印。





**操作简单方便，但不会枯燥乏味。**

↑在扎克身后用尾巴飞翔的可能就是传说中的大海盗巴鲁巴洛斯，想让他恢复原状，就必须收集齐分布在各处的黄金像。



←少年扎克头上的海盗帽子显示出了自己的职业。

**少年满怀对宝藏的向往，冲入奇幻美妙世界！！**

## Wii 战国BASARA2 英雄外传

本刊译名 战国BASARA2 英雄外传

| 无双乱舞 | CAPCOM | 2007年11月29日 | 5480日元/7340日元 |
|---|---|---|---|

战国无双系列一直是恶搞的典范，把历史上的英雄豪杰恶搞到极限，英雄豪杰不再是高高在上，而是全部成为笑星，使玩家在紧张激烈的战斗中，也能因为恶搞桥段放声大笑。同时登陆PS2和WII主机的本作游戏内容基本相同，都是要玩家控制战国人物回到战国乱世，从不同的角度了解战国历史，并且通过自己的努力创造历史。两台主机上本作的最大差别就在于操作方式，WII主机采用新颖的操作方式，玩家使用动感手柄下达指令，让玩家控制的人物做出各种动作，就算是不擅长动作游戏的玩家，也可以通过这种操作方式顺利过关。在本款作品中，前作中作为敌方登场的阿市、浅井长政等角色也升级为可控制角色，喜欢他们的玩家可以在本作中控制他们纵横驰骋一统天下。



↑绚丽的游戏画面和夸张的人物招式也是本系列作品的两大特点，在本作中这两大特点将继续发扬光大。



**新武将新模式，两版同时增加。**

←本作增加了双人游戏模式，玩家可在此一决雌雄。

**爽快乱舞于战国乱世中，欢笑在紧张游戏里！**

## Wii opoona

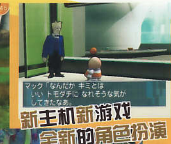
本刊译名 欧普纳

| 角色扮演 | KOEI | 2007年11月1日 | 7140日元 |
|---|---|---|---|

角色扮演类游戏一直深受广大玩家热爱，但wii主机上却一直没有该类型的作品。本作的出现，则填补了WII主机在正统角色扮演游戏方面的空白。可惜在这次的展会上，只为玩家准备了三台试玩机，导致在试玩台前出现了恐怖的长队。在游戏中玩家要操纵着在太空中旅行的主人公欧普纳寻找失散的家人，然后在一颗与地球极其相似的星球上开始新生活。本款作品并非只能使用动作感应手柄操作，使用传统手柄也可以正常进行，不过动作感应手柄因为可以给玩家更强的代入感，因此效果会更好一些。在游戏中玩家使用C键可以决定行动目的地，Z键可以调出游戏菜单，在野外遭遇敌人后，会切换到战斗画面。游戏的战斗除了操作方式以外，都与正统角色扮演游戏完全相同。



↑本款作品由制作《勇者斗恶龙》系列的Artepiazza负责开发，可以让玩家体验到最原始的角色扮演乐趣。





**新主机新游戏 全新的角色扮演**





←一群可爱异常的外星人向恶的怪物发起猛烈的攻击。

**来自外星的超可爱角色，寻找家人开始新生活！！**

## Wii 胧村正妖刀传（暂）

本刊译名 胧村正妖刀传（暂）

| 动作 | Marvelous | 发售日未定 | 价格未定 |
|---|---|---|---|

故事围绕着元禄年间神秘的妖刀展开，以美丽的日式风景为背景，以手中的动感手柄为武器打倒敌人，这三大要素构成了本款作品。因为使用Wii主机的特殊手柄，玩家可以产生更为强烈的现场感觉。游戏中无论普通攻击、使用忍术，还是使用强力的必杀技，玩家都可以用动作感应手柄完美完成。从游戏开始到结束，玩家都要不停地挥舞着手中的动感手柄，但因为厂商的精心设计，玩家长时间进行游戏也不会觉得疲劳。虽然本款作品目前还在制作中，但游戏的画面却显示出了强烈的日本风格，玩家在游戏中使用的全部都是手里剑、东洋刀等日本传统的武器，游戏中出现的怪物也出自日本传说。浓郁的日本风格使玩家迅速陶醉在传说的世界里，控制着勇敢的主人公劈荆斩棘。



↑荒野、夕阳、枯木！主人公正在与追求妖刀力量的邪恶武士殊死搏斗，玩家必须抓住时机发动攻击。



**传说妖怪登场，元禄风云再现！！**



←虽然是2D游戏，但游戏的画面却华美异常。

**吸血食人恶魔突现世间，英雄人物从此出山！！**

## Wii アルゴスの战士マッスルインパクト

本刊译名 阿尔戈斯战士

| 动作 | Tecmo | 2007年内 | 价格未定 |
|---|---|---|---|

街机名作阿尔戈斯战士诞生于1986年，该作品刚刚上市，便得到了玩家的好评，一时间大街小巷的街机厅内，到处都有该作品的主机，因此该作曾于2002年在PS2平台重新制作，也得到了玩家的认可。游戏界步入次世代时代，本作则在Wii主机上重新复活，玩家可以通过游戏平台的变化感受到阿尔戈斯战士的成长。本作的主人公继承初代作品，挥舞着坚固的盾牌将敌人粉碎。在游戏展上演示的影像中，我们可以看到身材魁梧的战士、巨大化的怪物，可以从中领会本作的世界观。而这款作品为玩家带来的爽快感，与以往动作游戏中枪、剑带来的感觉完全不同。因为发动攻击时，攻击力与玩家挥舞的力道紧密相关，因此通过本款游戏，玩家还可以得到身体上的锻炼。







**不一样的时代，不一样的新感觉。**

↑主人公手中的武器与众不同，以铁链锁定坚固的盾牌，攻击时可以将敌人弹飞，发动连击的次数不同也许可以得到不同奖励。

←因为本作的操作方式独特，游戏时间过长肯定会双臂酸疼。

**二十余年名作终再出山，阿尔戈斯战士归来！！**

## Wii スイングゴルフパンヤ2ndショット

本刊译名 魔法飞球二次打击

| 体育运动 | Tecmo | 发售日未定 | 价格未定 |
|---|---|---|---|

本款作品以PC网络高尔夫游戏为基础开发，使用Wii主机动态感应手柄操作，不但继承了前作的特点，还增添了大量新要素。前作中的故事模式在本作中进化为单人的巡回赛模式，玩家可以逐个突破地图上的关卡，逐渐接近最高目标。成为高尔夫界的霸者并不简单，必须通过一条漫长艰苦的道路，玩家必须在游戏中不断战胜对手，提高自己的技术，巡回赛模式其实就是一条成长之路。在游戏中加入了大量全新击球技巧、原创的新服装及新球场，并且还加入了大量小游戏。游戏中的角色异常可爱，动作更是接近真实。不过虽然Wii主机的操作方式可以带来现场感，也能在提高玩家在现实生活中的高尔夫水平，但对那些毫无高尔夫经验的玩家来说，恐怕不会轻易上手。





↑根据玩家击球后，高尔夫球停止的位置不同，玩家可以得到不同的积分，因此必须控制好自己的击球力量。



**游戏健身结合，健康生活新方法。**



←也许这就是高尔夫球场的魔法，现实生活中绝不可能出现。

**绿茵赛场上的高尔夫决战，可爱角色的精彩表演！！**

## Wii 王样物语

本刊译名 王样物语

| 战略模拟 | MMV | 发售日未定 | 价格未定 |
|---|---|---|---|

本款作品由MMV、CING和TOWNFACTORY三家公司联手打造，虽然三家的实力不如一线厂商，但制作阵容也堪称豪华。玩家在游戏中可以体验一下国王的生活，不但要努力建设自己的国家，还要与想法各异的百姓接触，并且率领他们讨伐怪物。玩家扮演的主人公是一名胆小的少年，百姓对他没有信任，不过根据玩家的努力，可以把他培养成深受百姓爱戴的一代明君。通过声望的提高，玩家在游戏中的地位越来越高，从最初只有少数人服从命令，逐渐被广大百姓接受，最终会成为一呼天下应的真正王者，与此同时玩家也会逐渐获得心理上的回报。声望的重要性在游戏中完美表现，比如在游戏最初挖掘宝藏，只有很少的百姓参加，但随着声望提高却会有大量百姓慕名而来。



↑本款作品自由度极高，甚至还有恋爱要素出现。玩家在游戏中最重要的就是积攒声望，利用民众的力量完成一切挑战。



**小少年多烦恼，国家重担独承担。**

←在游戏中期，利用百姓的力量，可以击败强大的火龙。

**水可载舟，亦可覆舟！！百姓才为治国之本！**

## NDS ファイナルファンタジータクティクス A2 封穴のグリモア

本刊译名 最终幻想战略版A2封穴的魔导书

战略角色扮演 | SQUARE · ENIX | 2007年10月25日 | 4800日元

本作是GBA主机上《最终幻想战略版ADVANCE》的续作，主人公鲁索是一名生活在现实世界中的少年，因为图书馆偶然的奇遇，被传送到异世界伊瓦利斯，从此开始自己的冒险。最终幻想十二的主人公瓦恩和帕涅罗也出现在本次展会的影像上，不过目前还不知道他们与本作的故事有什么关系。前作中威力惊人的召唤兽仍然健在，并且追加了最终幻想十二中出现的召唤兽。游戏中登场的种族除了前作中的人类、莫古利、维拉、邦加等种族外，还增添了新种族古利亚族。该种族擅长物理攻击，身上长有羽毛、尾巴和角。除了种族之外，本作还增添了大量新道具和新特技。记得前作的广告标语就是“可以玩上一年的作品！”，希望玩家们能真的迷恋上本作一年！







**少年穿越时空，进入陌生异世界。**

↑回到原来世界的道路漫长，在异世界中，知识渊博的长者将回到原来世界的重点告诉主人公，可惜并不是准确方法。

←召唤兽从天而降，看起来似乎是伊夫里特。

**最终幻想世界博大精深，战略新作即将上市!!**

## NDS ルミナスアーク2 ウイル

本刊译名 光辉圣约2 · 决心

战略角色扮演 | MMV | 发售日未定 | 价格未定

语音是前作给玩家留下了深刻印象，在本作中继续聘请了专业声优配音。“选择”是本作的游戏重点之一，在进行战斗前，该选择哪些人物出战？游戏故事发生分支时该如何选择？根据玩家的不同选择，游戏会向不同的方向发展，在游戏剧情中登场主人公也根据玩家的选择发生变化。丰富的选择使玩家可以按照自己的喜好进入不同路线，也可以使喜爱本作的玩家多次游戏。游戏的系统继承前作，玩家也可以利用WI-FI功能，使用自己培养的战士进行联机对战。战斗部分出现复数胜利条件，并增加了全新的契约系统，玩家可以通过与各地的魔女签订契约提高自身能力。在每场战斗中，玩家还可以发动一次契约戒指，解放装备戒指中的魔力，使主人公在规定回合数内能力大幅上升。







**解放戒指力量，得到神明的祝福。**

↑个性的人物是本作的一大亮点，但各个职业的特性并不明显，使用回复系魔法可以很快将角色升至顶级。

←该系列的战斗画面，玩家要注意地形的高低差别。

**WI-FI联机对战挑战同好，斗智斗勇其乐无穷!!**

## NDS DUEL LOVE 恋する乙女は胜利の女神

本刊译名 恋爱少女是胜利女神

恋爱冒险 | NBGI | 发售日未定 | 价格未定

玩家在游戏中扮演一名转校的高中女生，被朋友在一个夜晚带到了旧校舍，在那里竟然发现男生们在举行秘密格斗大会。女主人公最初非常惊讶，但了解了选手们的秘密后，立即被他们的魅力吸引，从此一边度过正常的校园生活，一边在格斗大会为选手们加油。游戏中加入了大量针对NDS主机的系统，比如说使用触摸笔为选手擦拭汗水，使用麦克风为选手加油等。玩家可以在地图上选择移动地点，与各种人物进行对话，与特定的主人公亲密度达到一定程度，会引发不同的游戏结局。随着在日常生活中的不断接触，玩家会与自己心仪的选手缩短距离，在格斗大会中他甚至能因玩家的加油而扭转战局。此外，玩家还可以跟自己喜欢的选手进行迷你游戏。





**为心中的他喝彩，面向女性的作品。**

↑在迷你游戏“擦汗”中，玩家需要利用触摸笔完成，根据男主人公的面部表情和背景的色彩，玩家可以感觉出他的心理变化。

←本作为玩家准备了大量的对话选择。

**疯狂的校园勇敢的帅哥，格斗大会秘密召开!!**

## NDS Ninja Gaiden Dragon Sword

本刊译名 忍者龙剑传 · 龙剑

动作 | Tecmo | 发售日未定 | 价格未定

人气动作游戏忍者龙剑传即将登陆NDS平台，曾经风靡我国的作品终于出现了新作，这对玩家来说无疑是天大的喜讯。本款作品则充分发挥出主机独特的触控功能，游戏中大部分操作都可以通过触摸笔完成，用触控笔自下向上划，主人公会将敌人挑空，接着就可以进入连击模式；轻点屏幕两下主人公则是纵身跳起；使用触控笔点击敌人，主人公会向敌人连续射出手里剑，也可以使用剑技进行向下的斩击或突刺攻击，连年丽的必杀技也要通过触摸控制完成。玩家还可以将主机竖起来进行游戏，可以同时观察到上下屏幕。除了男主人公龙隼外，还有一名女性忍者登场，但并没有在展会中公布她的情报。为了使玩家能尽快上手，在游戏中还特别设定了操作训练模式。





**人气忍者回归，进入梦幻的世界。**

↑全3D人物战斗更为真实，而游戏的画面更是精美异常，使玩家不得不佩服DS主机的硬件机能和厂商的制作功底。

←图中的龙隼正在挑战凶悍的BOSS。

**苦盼多年经典系列终复活，DS主机再起忍者旋风!!**

## PSP デイシディア ファイナルファンタジー

本刊译名 纷争 最终幻想

| 乱斗 | SQUARE · ENIX | 发售日未定 | 价格未定 |
| --- | --- | --- | --- |

为了纪念深受玩家热爱的最终幻想系列诞生20周年，厂商特别推出了本款动作乱斗作品。在本款作品中，来自最终幻想系列的主人公们超越了时代同台竞技，在调和之神科斯莫斯和混沌之神卡奥斯引导下，一系列故事围绕着战士们展开。光之神与赛菲罗斯、莱昂对克劳德，这些梦幻般的对决不再是梦想，而是即将成为现实。现在在业界上非常流行乱斗作品，从《任天堂全明星大乱斗》到《幻侠乔伊大乱斗》，从《JUMP全明星大乱斗》到《鬼武者·无赖传》都是利用角色的高人气和系列的知名度为厂商赚足了银子，其中还不乏一些提高厂商知名度的优秀作品。诸多的人气人物、业界王者的制作保证以及20周年的系列纪念，都是玩家购买本作的保证。

**时空不能阻隔我们相遇，人气角色汇聚一堂！！**



↑图中就是来自PS主机作品最终幻想九的主人公奇丹。

**随时随地战斗，方寸天地起风云。**



↑初代最终幻想作品的主人公一光之战士。



←本作的战斗画面相当华丽，人物动作更是夸张，在屏幕上有详细的伤害值显示。

## PSP パタポン

本刊译名 啪挞砰

| 音乐 | SCE | 发售日未定 | 价格未定 |
| --- | --- | --- | --- |

本款作品是一款很有创意的作品，玩家要配合音乐节奏按下按键，借助音乐的力量控制小生物PATAPON完成一系列任务。玩家扮演的角色就是PATAPON们的神，方块键代表"啪挞"、圆圈键代表"砰"，在四拍的旋律中，玩家顺利输入"啪挞"、"啪挞"、"砰"，也就是按下方块、方块、圆圈键，PATAPON们可以自动前进；输入"砰"、"砰"、"啪挞"、"砰"时，PATAPON们会向面前的敌人或者障碍物发动攻击。如果玩家没能配合旋律输入指令，PATAPON们则会不能继续前进或者是遭受到敌人的反击。作为可爱小生命们的神明，玩家自然要不断努力，尽量少让这些小生命遭受伤害，而提高自己水平的办法却只有一个，那就是不断地挑战练习。

**享受成为神明的喜怒哀，使用音乐控制子民。**



↑鲜花也在悠扬的音乐中翩然起舞。

**以旋律制敌人，战略藏在音乐中。**



↑小战士们前仆后继，向巨大的怪物发动猛烈的攻击。



←这些就是奇妙的小生物PATAPON，乍一看还以为他们都是眼珠，千万不要小看它们的力量。

## PSP ヴァルハラナイツ2

本刊译名 瓦尔哈拉骑士2

| 动作 | MMV | 发售日未定 | 价格未定 |
| --- | --- | --- | --- |

本作是瓦尔哈拉骑士的进化作品，玩家可以在500万以上的人物造型中选择自己喜爱的角色，自行制作主人公。虽然前作大受好评，但厂商却未就此停止不前，而是要为玩家制作出更高层次的作品，在本作中加入了大量新要素，使玩家无论是单机游戏还是联机组队，都能得到全新感觉。在本作中增加了新的种族、新职业以及新任务，防具、武器也大幅更新，玩家可以从8万种类以上的装备组合中，选择最适合自己的一套。剧情模式中野外任务大幅增加，玩家绝对可以玩个过瘾。本款作品支持联机游戏，玩家可以利用主机的无线联机功能，组队共同进行冒险。因为人物造型超过500万个，因此每名玩家的主角都是特点鲜明性格突出，再也不会出现千片一律个性全无的现象。

**创建出只属于自己的主角，享受自己的快乐时光。**



↑面对空中袭来的恶鸟，主人公沉着应战。

**组建队伍同冒险，伙伴面前显神威！**



↑敌我双方各出战三人，但我军势力明显高于敌人。



←在村庄中与百姓对话，也是搜集情报的重要方式，本作中玩家一定要多与他们交流。

## PSP モンスターハンターポータブル 2nd G

本刊译名 怪物猎人携带版2G

| 动作 | CAPCOM | 发售日未定 | 价格未定 |
| --- | --- | --- | --- |

怪物猎人系列不但为厂商挣足了钞票，大大提升了厂商在玩家心目中的形象，也是带动PSP主机销售的大功臣。有不少玩家原本不擅长动作游戏，但是为了怪物猎人却成了动作达人。怪物猎人系列的联机模式，则是该系列走红的根本，本作也将继续支持联机游戏。这次在展会上，制作人公布了本作的新情报。本作收录了怪物猎人系列中登场的怪物，并追加了更高难度的任务和新地图。在追加的地图中，隐藏着会让玩家开心的物品。人物记录是玩家的宝贝，本作则会继承前作玩家的人物记录，不会使玩家多年的打拼付诸东流。虽然在这次展会上并没有公布更多的情报，但开发工作却正在顺利进行，玩家们只要再坚持上几天，便可以再次进入怪物的世界，享受自己的猎人生活。

**好友三五人，组队诛恶怪！全面享受联机乐趣！**



↑在本次展会上，人气角色白猫也赶来助阵。

**人人都是平等，靠技术决定一切。**




↑明年也会再次召开专门为玩家准备的怪物猎人祭，届时一定会有数以万计的玩家踊跃参加。




←厂商在这次展会上公布了本款作品的LOGO。

# 11载东瀛饕餮
## ——东京游戏展17届历史回顾

2007届东京电玩展已于9月20日至23日召开，作为亚洲规模最大的游戏展示会现正向世界第一的游戏展会迈进。TGS从1996年的首届至今已经成功举办了11个年头，虽然期间也曾由于日本业界的规模缩减而经历尴尬，但是仍然成就了众多伟大而令人难忘的瞬间。接下来，本刊将和大家一起回顾历届电玩展的历程，尤其是在这个辞旧迎新的时代，我们将以数据为主的方式讲述TGS的故事，从中也可以清晰地看到日本游戏业向全世界辐射的过程，以及电玩产业在全盛阶段的演化历程。

□文/龙马

### 在新时代的召唤中诞生

东京电玩展从96年（8月22日-24日）开始举办，展出地点在经常举办国际盛会的东京国际展览馆，东京电玩展由日本电脑娱乐供应商协会CESA牵头从95年11月开始筹备，由于各大硬件软件商的踊跃参与，前后只用了不到一年的时间。

当时的游戏业界正是三大硬件商三雄并立的时候，PS与SS经过近两年的厮杀战得难解难分，任天堂的N64也呼之欲出，可以说游戏业界正处于前所未有的激烈竞争状态。游戏软件媒介也逐渐由卡带过渡到了大容量的CD-ROM，热销软件的再出货变得无比快捷的所谓“流通革命”爆发了，一时间整个业界生气勃勃，这正是催生东京电玩展的大背景。96年东京电玩展上各大厂商争奇斗艳，不光是各大硬件商拼命吆喝，宣扬自家硬件的强大，如SQUARE、CPACOM、BANDAI、KONAMI等软件商也必须为自家游戏选个合适的主儿，在次世代大战中站好队。其中特别引人注目的大作有PS上的《最终幻想7》和SS上的《樱花大战》。在之后的数年间，东京电玩展上光是面向PS与SS的游戏软件出展的面积就占了展会全体的4分之1以上。

→《最终幻想7》在初届东京电玩展的展出标志新游戏时代的来临。

### 急速的扩大与停滞

97年之后，东京电玩展迎来了第一次变革，举办日期变成了每年的春季和秋季各举办一次，举办的场地也有所变动，从97年秋开始，会场转为千叶幕张的国际展览中心，此后东京电玩展的规模逐年扩大。98年秋天，除了索尼发表PS用的携带终端之外，世嘉的新主机DC也首次出展。由于索尼的PS逐步在日美取得优势，世嘉的SS已是只有招架之功毫无还手之力，PS不断地吸收着任天堂与世嘉的用户群，98年时已俨然成为了业界第一，98年的东京电玩展PS的游戏占了大多数。99年更是热闹的一年，索尼在本次展会上风头尽出，PS独占游戏《勇者斗恶龙7》以及PS2本体的初次披露引爆了整个业界，吸引了各路报纸和电视台的注目，东京电玩展已隐然成为了索尼独霸的天下。2000年与2001年微软为了其第一代的家用游戏机XBOX的宣传也加入了东京电玩展，日本的玩家在现场好奇地注视着这台来自海外的黑东西，不幸的是由于微软的乱入，原就支撑不住了的世嘉不得不黯然淡出硬件商行列，从此转为纯软件开发商。但自从99年的巅峰之后东京电玩展开始走下坡路，规模急剧膨胀的东京电玩展像一个泄了气的皮球，到场者从99年秋的16万3866人开始逐年减少，2000年春一下子降到了13万1708人，2001年春更回落到11万8080人。东京电玩展为什么会如此急速地下滑呢？其中的主要原因就是出展会社与出展游戏的大量减少，97年（春秋）共有104家会社出展，到了2001年春就减少到了53家。也许是由于次世代平台PS2、NGC、XBOX相继发售，硬件处于新旧交替之际，所以软件商需要一定的时间为次世代做准备吧。另外，一年两次的东京电玩展让厂商和玩家不同程度地丧失了新鲜感，硬件与软件商并没有那么多新东西每次都能给到场者惊喜，东京电玩展到了不得不改革的时候。

### 革新与再次出发

2002年东京电玩展终于施行了大幅改革。

在运营方面邀请了日经BP会社、海外赞助厂商、软件开发工具商加入，制定出了吸引非核心玩家的一般家庭成员入场的强化政策。展出日期也调整为一年一届，每年9月开展。在软件商方面，强化了面向PS2和NGC的游戏制作体系。多个措施并举东京电玩展终于走出低谷，开始慢慢复苏。由于SQUARE在《最终幻想》电影上的投资失败，会社损失惨重，不得不与拥有《勇者斗恶龙》系列的ENIX合并，2003年4月以SQUARE与ENIX两大会社的合并为开端，一时之间各大游戏厂商纷纷与相中的会社结成连理，如BANDAI与一直合作融洽的NAMCO合并成为BANDAI NAMCO，财政窘迫的SEGA与SAMMY合为一体，业界风起云涌，由于软件大厂的强强合并，使游戏软件的开发也得到了进一步的加强。伴随着这两个大的动作，东京电玩展又焕发了新春，从2003年开始，到场者人数、参展会社数、出展软件数各方面都有了不同程度的提高。由日本经济产业省支持，NTT DOCOMO会社特别赞助的2003年东京电玩展吸引了150089人到场，达到了15万人的预定目标。由于变成了一年一展，展出的游戏软件也有了质的提升，展会上，《GT4》与《生化危机4》等玩家等待多年的大作赚足了眼球。另外，东京电玩展的展出内容也有了扩展，游戏对应的硬件平台也逐步扩大，不再局限于家用游戏机与掌机，自2000年秋微软进军游戏业为始，PC游戏与手机游戏的出展规模也逐年提升。



←在新世纪的东京电玩展上，《生化危机0》展出了低完成度的试玩。

在2001年时的东京电玩展上，PC、手机部分的内容只占展会的10%不到，到2006年已经占到总体的25%了，由日本电脑娱乐供应商协会CESA主办原本只是面向家用机游戏的东京电玩展，已逐渐成长为游戏业的综合展示会。随着东京电玩展魅力的提升，到场的玩家越来越多，2006年是三大次世代主机齐聚的一年，新的次世代大战将从此打响，2006东京电玩展标榜着“新兴奋 新感动 新时代”，次世代的气息吸引了广大玩家前来捧场，据统计数据显示，2006东京电玩展到场人数19万2411人，出展会社数148社，均为历史最高记录，东京电玩展已成为全球屈指可数的大型游戏展会。还有一个值得关注的是，由于PSP与NDS的大受欢迎，掌机市场呈爆发性增长，从2005年开始，东京电玩展上掌机的展出内容有了很大的提高。

### 迈向世界第一的盛会

2007年的东京电玩展再次迎来革新，东京电玩展又将以全新的面貌继续前进。

由日本经济产业厅主导，东京国际电影节和秋叶原娱乐祭与CESA联合共举的2007年东京电玩展已成为日本国际文化交流的一个重要组成部分，不光是游戏，还有电影、动漫的加盟，三者合而为一，得到的效果是相乘而不是相加，这势必将会引来海外更集中的目光。2007年东京电玩展于9月20日～23日于千叶幕张国际展览中心举办，由于规模的扩大，展会的举办日期也由3天延长为4天，前2天为业者参观日，限相关业者与媒体申请入场，后2天为一般参观日，开放一般民众购票参观，预售票定价1000日元，现场票定价1200日元，小学生以下免费入场。本次展会的主题为“连接、广阔、世界”。表达的宗旨是将家用游戏机、掌机、手机、电脑等所有娱乐设施互相连接，不同的玩家通过网络进行游戏的时代即将到来，而且将不受年龄、性别和国别的限制，创造更加广阔的新世界。随着原世界最大游戏展E3规模的缩小，本次的东京电玩展已是名副其实的世界最大




↑在索尼打下了江山之后，东京电玩展上尽是ps相关内容。

←2006年的展会备受玩家的注目，因为冬季PS3就要发售了，这也是次世代主机全部齐集的一年。

游戏展会。截至8月7日止，2007年东京电玩展预定参展厂商就已经达到了171家，展出摊位1715个，两者都打破了去年所创下的纪录，创历届新高。虽然到场人数、出展软件数现在还不得而知，但再创东京电玩展新的历史最高纪录已是板上钉钉的事情了。

从96年首届东京电玩展举办至今已经成功举办了11个年头，风风雨雨十多年，俗话说"十年磨一剑"，东京电玩展经过诸多磨砺，走过的道路并不是一帆风顺的，但是东京电玩展在挫折中前进，终于有了今日的成就，其影响不光在亚洲，在全世界也是首屈一指，可以说从今年东京电玩展与东京国际电影节、秋叶原娱乐祭结合的趋势看来，日本文化的魅力将集中在9月向世界辐射，东京电玩展已俨然成为日本国际文化交流的最重要舞台，9月全世界的目光都将集中在这里，就是从今年——2007开始，东京电玩展将登上世界游戏第一盛会的巅峰。

## 东京电玩展与索尼

如果说到东京电玩展最受益的厂商，那么毫无疑问是索尼，自从东京电玩展96年开展以来，索尼就不遗余力地在展会上宣传自家的硬件与软件，当年，索尼还是游戏业一个愣头青，迫切需要一个舞台来展示PS的超强性价比。可以说96年SQUARE在展会上出




展的《最终幻想7》在游戏业界投下了一枚重磅炸弹，也为PS的普及立下了汗马功劳。索尼尝到了甜头，此后每一届东京电玩届，它都不曾缺席，展出规模还节节攀升，最终连续蝉联为东京电玩展展出规模最大的厂商。随着PS一统天下的大势已定，一时间东京电玩展好像已成为PS的专门出展舞台，PS系的游戏占的比重越来越大，99年的东京电玩展，ENIX的《勇者斗恶龙》宣布由PS独占，同时PS2也初次披露，索尼的风头一时无二，达到了最高峰。

此后的数年，虽然东京电玩展规模有所缩水，但索尼的PS系列仍旧牢牢把持着东京电玩展的龙头地位。回顾历史，任天堂就有不参加东京电玩展的惯例，而微软虽然从2000年起就卖力在展上吆喝，可是喊破了喉咙，还是应者寥寥，日本玩家根本不买它的账。所以索尼在东京电玩展上有着得天独厚的优势。从96年东京电玩展诞生至今，共17次展会中最风光得意的厂商，索尼当之无愧。



↑XBOX360自从前年开始就玩命参加东京电玩展，但日本玩家只是去看看摸摸。

## 东京电玩展与微软

索尼在东京电玩展上的成功是很正常，也很合逻辑的，但是微软这厢我们就要多说几句了——因为微软实在是太可怜了。

微软早就有了进军家用游戏业的野心，这家巨鳄级的企业是不会放任索尼对消费者客厅的占领的。在经过匆忙笨拙的开始后，微软以PC的概念整合出了一个黑盒子，他就是2000年世纪之交在游戏业引起轰动的XBOX。如同索尼当年一样，作为菜鸟的微软视东京电玩展这个仅次于美国E3的游戏盛会为宣传XBOX的绝佳场所，而且日本市场在当时与整个欧洲市场的分量相当，面对这块大蛋糕，XBOX作为时隔多年日本本土以外出品的游戏机也面临着巨大的压力。微软大规模正式参展是在2001年的东京电玩展上，微软为这次出展作了充分的准备，为了能吸引更多的目光，他们在会场上准备了150台左右的XBOX，并且展出了约20多款优秀的游戏软件，其中包括了我们熟悉的《死或生3》、《光环》等热门游戏，展区中同时还配置了5.1声道的音响，以便展示XBOX超凡的效果，微软的诚意之举一炮打响，日本玩家陶醉在XBOX的声光刺激中，XBOX的光芒瞬间盖过了除索尼以外的所有厂商。微软在展会外的努力也有目共睹，在年轻人聚集的地方如秋叶原、新宿、涉谷，放眼望去，尽是XBOX的绿色商标，微软打算让日本的街头成为绿色的海洋！

2002年2月22日XBOX日本首发，比尔盖茨亲自飞赴日本参加XBOX首发式，发售三天下来，合计销售数却只有123000台。微软梦断日本。从此微软在日本被PS2与GC踩在脚下蹂躏。

历届会场面积变更表

| 时间 | 地点 | 面积 |
|---|---|---|
| 96年 | 东京国际展览馆（2展厅） | 17020平方米 |
| 97年春 | 东京国际展览馆（3展厅） | 25690平方米 |
| 97年秋 | 幕张展览中心（6展厅） | 40708平方米 |
| 98年春 | 幕张展览中心（8展厅） | 54000平方米 |
| 98年秋 | 幕张展览中心（8展厅） | 54000平方米 |
| 99年春 | 幕张展览中心（8展厅） | 54000平方米 |
| 99年秋 | 幕张展览中心（8展厅） | 54000平方米 |
| 2000年春 | 幕张展览中心（8展厅） | 54000平方米 |
| 2000年秋 | 幕张展览中心（8展厅） | 54000平方米 |
| 2001年春 | 幕张展览中心（7展厅） | 47250平方米 |
| 2001年秋 | 幕张展览中心（8展厅） | 54000平方米 |
| 2002年 | 幕张展览中心（7展厅） | 47250平方米 |
| 2003年 | 幕张展览中心（7展厅） | 47250平方米 |
| 2004年 | 幕张展览中心（7展厅） | 47250平方米 |
| 2005年 | 幕张展览中心（7展厅） | 47250平方米 |
| 2006年 | 幕张展览中心（8展厅） | 54000平方米 |
| 2007年 | 幕张展览中心（8展厅） | 54000平方米 |

日本市场的重要性不言自明，微软要在游戏业扎根就一定不能放弃日本市场，那么东京电玩展的重要性也就不言自明了，可是问题在于，在东方游戏氛围浓厚的日本，你微软一个劲地整个又黑又丑的大东西，一个劲地展出欧美化的暴力FPS游戏，你还指望你有好果子吃吗?于是每一届东京电玩展都出现了一个奇怪的现象，XBOX的相关展台，很多游戏试玩看的人多，玩的人也不少，还挺热闹的，可销售市场上又是另一个境况，XBOX依旧乏人问津。从XBOX诞生之日起它的命运就是东方不亮西方亮。微软想明白了，出现这种怪现象的根源就是XB的游戏软件对不上日本玩家的胃口，可以说整个日本只有TECMO是真正全力支持微软的，但是像《死或生》这样勉强能勾起玩家兴趣的游戏实在太少。02年、03年、04年，微软都尽心尽力地参加东京电玩展，希望其诚意与努力能感动日本玩家，可能美国人要说日本人是冷血动物、铁石心肠，但日本人仍旧光看不买。到了2005年，微软励精图治，在XBOX亏损了数十亿美元后扬言"再玩一次"，微软的自信与周到的准备让业界不禁对XB360在日本的重振抱有了一丝希望，2005东京电玩展上，XBOX360作为第一款新次世代主机挟《死或生4》、《三国无双4 Special》、《山脊赛车6》等作品高调出展，日本玩家又蜂拥而来。但XB360在日本的首发再次让微软碰了个头破血流，彼德与丸山嘉浩一大早就来到了XB360在日本的一家首发卖场，本来两人欢喜地以为会有无数的玩家排队争抢，你推我攘，但这两个可怜的娃很快就发现自己无事可做。XBOX360日本首发两天的销量是6万2135台，店头消化率约为4成，在北美一机难求的宝贝，但是在日本形同厕纸。

今天2007年的东京电玩届，微软多年的惨淡经营终有成果，很多甚受日本玩家欢迎的PS阵营游戏都选择了跨平台出XBOX360版，而且还有《忍者外传2》、《失落的奥德赛》等独占大作，日本玩家再次蜂拥而上，我不知该不该相信看到的这一切，微软还将继续它悲惨又无奈的历史吗？我只有说，场外见分晓了。

## 任天堂的唯一出展

在玩家的记忆中，东京电玩展好像一直没有京都老铺任天堂的身影，由于种种原因，任天堂一直对东京电玩展采取拒绝的态度，但任天堂并不是一次也没参加过东京电玩展，在十一年的岁月里，共十七届展会任天堂还是有过一次参展记录。那是2001年春的东京电玩展，任天堂为了推广新掌机GBA，专门设置了GBA的展台，还出展了GBA游戏《口袋音乐》。任天堂在岩田聪的带领下开始了一个新的时代，在本次主机大战中坐上头号宝座的可能性也相当大，但本届电玩展仍旧难觅其踪。




# 十一载岁月十七届盛会 东京游戏展的诞生与发展回眸

# 中国电玩榜 最期待 TOP15

任天堂近两年可以说是好消息不断，两台新主机都获得了相当好的销售成绩，其公司排名甚至超过索尼成为日本第二大最有价值的品牌。不过现在放松未免言之过早，PSP最近的强劲表现以及索尼的一系列动作告诉我们，好戏还在后头。

2007年第22期（统计时间2007年9月14日—2007年9月27日）本期截至统计日期共收到有效选票739张

## 1位 PS3 动作谍报 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■KONAMI ■2007年冬 ■价格未定

在这次的TGS上有本作的试玩，来排队试玩《合金装备4》的到场者，每48人一组通过一个试玩前的讲习暗室，在这里有两个士兵装扮和一个外国军官装扮的人讲解MGS4的操作方法，试玩前了解操作方法之举无疑很有意义。体验内容是尽量避免战斗，与合金装备MKII会合，之后前往与美陆军特殊部队的接触地点。

前回1位，本次计票401。

## 2位 X360 第一人称射击 光环3

■微软 ■2007.9.25 ■59.99美元

据悉，在本作中士官长将不会是唯一的斯巴达战士，尽管在原来的设定中士官长是斯巴达计划唯一的幸存者，不过在本作中将会出现许多新的斯巴达战士，他们在外形上非常相似，不过从盔甲等细节之处还是能看出不少区别来的。在战役模式中，这些斯巴达战士将和玩家所扮演的士官长一起浴血奋战，为保卫地球而战！

前回4位，本次计票393。

## 3位 PS3 角色扮演 最终幻想13

■SQUARE · ENIX ■发售日未定 ■价格未定

关于本作已经有很久没有发布新消息了，即便是在今年的东京游戏展上，SE也只是发布了数量极为有限的几张新图片，没有新视频介绍，也没有新情报发布。之前曾经有传言说由于PS3的硬件销量太低，本作有可能会跨平台发售，不过在这次的TGS上确认了本作将是PS3独占，这多少让PS3的铁杆玩家们松了一口气。

前回3位，本次计票386。

## 4位 PS3 动作冒险 生化危机5

■CAPCOM ■发售日未定 ■价格未定

从目前公布的画面来看，本作仍将延续4代的基本作战系统，过右肩的第三人称追尾视角。不过制作人表示，本作也会拥有与这次的作战环境相对应的新系统——由于本作中敌人的数量将极多，有时甚至是几十个敌人一起涌过来的地步，而且其攻击方位也将更加多，可以想象仅靠一把武器将很难抵挡。

前回2位，本次计票371。

## 5位 PS3 动作过关 真·三国无双5

■KOEI ■2007年11月22日 ■7560日元

在本作中有不少人物的造型描绘有了颠覆性的变化，历经4代之后，三国无双又散发出了新的美感。比如吕布的最新造型就极具震撼力，漆黑的铠甲在战场之上压迫感十足，将其霸道的三国第一猛将之风展现得淋漓尽致。而他的武器也从原来的方天画戟也变成了分可双持、合可轮舞的大十字戟。

前回8位，本次计票362。

## 6位 X360 动作冒险 恶魔猎人4

CAPCOM 发售日未定 价格未定

新公布的角色葛洛莉亚是魔剑教团的官员中唯一的女性，她加入魔剑教团之后只花了很短的时间就从普通成员晋升到官员的地位。

前回5位 本次计票 347

## 7位 Wii 射击游戏 生化危机：Umbrella编年史

CAPCOM 2007.11.15 5040日元

CAPCOM公司近日正式宣布，将于今年11月15日发售的《生化危机：Umbrella编年史》将会与枪型周边“Wii Zapper”同捆发售，同捆版售价是8610日元。

前回6位 本次计票 331

## 8位 X360 飞行模拟 皇牌空战6·解放的战火

NBGI 2007.10.23 59.99美元

玩家可通过Xbox Live来进行连线对战，以及规则丰富的团队对战，或者一块合作，共同对抗另一组的玩家，享受系列前所未有的多人同乐的趣味。

前回9位 本次计票 314

## 9位 PS3 动作冒险 横行霸道4

ROCKSTARS 2008年第一季度 59.99美元

制作人Dan Houser表示GTA4会有多人模式，但不会有网游模式。制作人员试图像单机模式那样，为多人模式中的玩家带来更多乐趣和进取心。

前回7位 本次计票 311

## 10位 PSP 动作冒险 战神·奥林匹斯之链

SCEA 2008.3.4 价格未定

本作的试玩版UMD光盘将在本月末发布，相信很快就会有不少玩家“尝鲜”了。试玩版包括了阿提卡之乱和无底深渊两个关卡。

前回12位 本次计票 297

## 11位 PS3 第一人称射击 杀戮地带2

SCEA 2008年预定 价格未定

本作目前在AI上还存在比较大的问题：比如从侧面接近两个并排站着的敌军并将其干掉的过程中，两个敌兵自始至终都没任何反应。

前回11位 本次计票 278

## 12位 NDS 动作角色扮演 勇者斗恶龙9·星空的守望者

SQUARE · ENIX 2008年 价格未定

之前厂商曾经公开了作为本作世界观的巨大建筑物，该建筑物高耸入云，最顶端是一棵巨大的常青树，必定与整个故事有着密切的联系。

前回13位 本次计票 263

## 13位 NDS 角色扮演 最终幻想4

SQUARE · ENIX 2007年冬 价格未定

本作的开发团队依旧是之前FF3复刻版的制作团队，而当时制作《最终幻想IV》的原班人马也将参与其中，游戏预计今年年内发售。

新上榜 本次计票 242

## 14位 PS3 动作冒险 怪物猎人3

CAPCOM 发售日未定 价格未定

在之前日本某杂志做的希望哪些游戏能够跨平台发售的调查中，《怪物猎人3》名列第一，甚至超过了《最终幻想13》和《合金装备4》。

前回15位 本次计票 226

## 15位 NDS 动作游戏 忍者外传·龙之剑

TECMO 2007.10.1 5040日元

关于本作，据开发小组介绍，玩家还可以把NDS竖起来进行游戏，也就是让上下两个屏幕保持左右平行的状态进行操作，值得期待。

前回14位 本次计票 219

PSP的《核心危机 最终幻想》已经发售了，本作在日本取得了非常优秀的销售成绩并带动PSP硬件销量大涨，在我国也有许多玩家，估计近期很有可能会登上流行榜。这次新上榜的作品则是NDS上的复刻版《最终幻想4》，相信到时候又会吸引到许多忠实的玩家。

# 中国电玩榜 最流行 TOP15

这次上榜的唯一一款游戏是PS2上的《异世纪传说3 终焉》，该系列可以说是眼镜厂商BANPRESTO的动作版“机战”，如果说前两作的参战机体由于某些原因还是以真实系为主的话，那么这次的3代中则加入了不少超级系的机体，对原创主角机也加大了分量。不过本系列的成绩虽然还算不错，但在人气和知名度上仍然还是无法和“正统”机战系列相提并论的，这次的3代副标题取名为“终焉”，或许是BANPRESTO想暂时将该系列放一放么？

| 排名 | 游戏 | 资料 | 计票 |
|---|---|---|---|
| 1 | 大蛇无双 | ■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.3.21 ■7140日元 | 计票:409 |
| 2 | 生化危机4 | ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元 | 计票:382 |
| 3 | 最终幻想12 | ■PS2 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元 | 计票:377 |
| 4 | 战国无双2·猛将传 | ■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.8.23 ■4280日元 | 计票:356 |
| 5 | 战神2 | ■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007.3.13 ■49.99美元 | 计票:344 |
| 6 | 超级机器人大战OG | ■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.6.28 ■7329日元 | 计票:328 |
| 7 | 实况世界足球·胜利十一人10 | ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元 | 计票:319 |
| 8 | 龙如2 | ■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■7140日元 | 计票:307 |
| 9 | 宿命传说 | ■PS2 ■BANDAI NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.30 ■7140日元 | 计票:293 |
| 10 | 超级机器人大战W | ■NDS ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.3.1 ■6090日元 | 计票:284 |
| 11 | 异世纪传说3 终焉 | ■PS2 ■BANPRESTO ■动作射击 ■2007.9.6 ■7329日元 | 计票:266 |
| 12 | 盗墓者10周年纪念版 | ■PS2 ■EIDOS ■动作冒险 ■2007.6.5 ■29.99美元 | 计票:243 |
| 13 | 最终幻想水晶编年史·命运之轮 | ■NDS ■SQUARE·ENIX ■动作角色扮演 ■2007.8.23 ■5040日元 | 计票:230 |
| 14 | 怪物猎人PORTABLE2 | ■PSP ■CAPCOM ■动作角色扮演 ■2007.2.22 ■4980日元 | 计票:219 |
| 15 | SD高达G世纪·交叉火力 | ■NDS ■NBGI ■战略模拟 ■2007.8.9 ■5040日元 | 计票:207 |

## 【日本硬件双周销量统计】

| 主机 | 销量 |
|---|---|
| PS2 | 26753 |
| PS3 | 26612 |
| Wii | 55821 |
| X360 | 2554 |
| PSP | 112162 |
| NDSL | 159037 |
| GBASP | 1400 |

【榜评】本期日本市场方面，各大主机硬件销量基本仍然都还有所下降，任天堂的NDSL和Wii两大得意主机的销量再创新低，特别是在9月3日至9月9日的第一周，各硬件总销量创了2007年以来的最低记录。几大主机中唯一一个表现抢眼的就是索尼的PSP了，受大作《核心危机 FF7》的影响，PSP在日本的销量第二周达到了9万多台，有了明显的上涨。（本期统计时间2007.9.3-2007.9.16）

## 英国家用机游戏周间排行榜

ENGLAND GAME SALES RANKING 2007.9.16-2007.9.22

| 排名 | 机种 | 游戏 | 厂商 | 发售日 | 类型 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1位 | X360 | 老虎伍兹职业巡回赛08 | EA | 2007.8.25 | 体育竞技 | 59.99英镑 |
| 2位 | Wii | 我的模拟人生 | EA | 2007.9.21 | 模拟养成 | 39.99英镑 |
| 3位 | Wii | 超级纸片马里奥 | 任天堂 | 2007.9.14 | 动作游戏 | 39.99英镑 |
| 4位 | X360 | 勒颈 | MIDWAY | 2007.9.24 | 第一人称射击 | 49.99英镑 |
| 5位 | Wii | Wii Play | 任天堂 | 2006.12.8 | 其他 | 39.99英镑 |
| 6位 | X360 | 荣誉勋章·空降师 | EA | 2007.9.5 | 第一人称射击 | 49.99英镑 |
| 7位 | NDS | 更锻炼大脑的脑锻炼DS | 任天堂 | 2007.6.29 | 益智游戏 | 29.99英镑 |
| 8位 | X360 | 科林麦克雷拉力赛·尘埃 | CODEMASTERS | 2007.6.16 | 赛车游戏 | 49.99英镑 |
| 9位 | NDS | 脑轻松教室 | 任天堂 | 2007.7.7 | 益智游戏 | 19.99英镑 |
| 10位 | X360 | 变形金刚 | ACTIVISION | 2007.7.20 | 动作游戏 | 49.99英镑 |

【榜评】这期英国方面，上榜的新游戏并不多。EA《模拟人生》系列的最新作《我的模拟人生》在Wii和DS上发售，尽管游戏质量本身不能算非常出色，但是这个题材再加上这两个主机的特点，就使得本作最终还是赢得了比较高的人气，有人就将其称为美版的《动物之森》。360版的《变形金刚》不能算是一个很好的游戏，但凭借原作的人气，使得其自发售以来就长期占据在前十甲之列，据说电影版的《变形金刚2》也已经确定将于2009年正式上映了。

↑虽然画面比较一般，但《我的模拟人生》在英国的销量仍然不错。

## 日本家用机软件双周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2007.9.3-2007.9.16

| 排名 | 机种 | 游戏 | 资料 | 销量 |
|---|---|---|---|---|
| 1位 | PSP | 核心危机 最终幻想 | ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2007.9.13 ■6090日元 | 491526 |
| 2位 | NDS | 口袋妖怪不可思议的迷宫·时之探险队 | ■任天堂 ■角色扮演 ■2007.9.13 ■4800日元 | 303298 |
| 3位 | NDS | 口袋妖怪不可思议的迷宫·暗之探险队 | ■任天堂 ■角色扮演 ■2007.9.13 ■4800日元 | 271279 |
| 4位 | PS2 | 异世纪传说3 终焉 | ■BANPRESTO ■动作射击 ■2007.9.6 ■7329日元 | 219683 |
| 5位 | NDS | 最终幻想水晶编年史 命运之轮 | ■SQUARE·ENIX ■动作角色扮演 ■2007.8.23 ■5140日元 | 59962 |
| 6位 | PSP | Fate/Tiger斗技场 | ■CAPCOM ■格斗游戏 ■2007.9.13 ■5240日元 | 55429 |
| 7位 | Wii | 马里奥聚会8 | ■任天堂 ■其他 ■2007.7.26 ■5800日元 | 52664 |
| 8位 | PS2 | 战国无双2 猛将传 | ■光荣 ■动作过关 ■2007.8.23 ■4280日元 | 39409 |
| 9位 | NDS | 太鼓达人DS触摸音乐祭 | ■NBGI ■音乐游戏 ■2007.7.26 ■5040日元 | 33411 |
| 10位 | NDS | 加油 我的家务日记本 | ■任天堂 ■其他 ■2007.7.12 ■3800日元 | 28617 |

【榜评】本期游戏销量冠军被PSP上的《核心危机 最终幻想》夺得，首周49万余台的销量绝对是一个相当值得骄傲的成绩，另外，限量发售的77777台限定版PSP主机也全都被玩家们抢购一空，这个成绩不论是对PSP玩家还是对索尼而言都是相当振奋人心的消息。而NDS上的口袋妖怪不可思议迷宫的“时/暗之救助队”两个最新版本销量也非常不错，比去年发售的“红/蓝之救助队”销量高出一倍不止。

## 【美国硬件周间销量统计】

| 主机 | 周间销量 | 总销量 |
|---|---|---|
| NDS | 102585 | 14392640 |
| Wii | 93455 | 4810328 |
| PSP | 67105 | 9201658 |
| PS2 | 54979 | 44925209 |
| PS3 | 30158 | 2015802 |
| XBOX360 | 88658 | 7146795 |
| GBA | 17497 | 40908059 |
| NGC | 768 | 12704976 |

【榜评】尽管由于主机降价，前段时间PS3在美国的销量曾经有过短暂的提升，不过最近销量又有了比较明显的回落，倒是PSP的销量有较明显的提高。（本期统计时间2007.9.9-2007.9.15）

DS 22.5%　Wii 20.7%　PSP 14.7%　PS2 12.1%　PS3 6.6%　X360 19.5%　GBA 3.8%　NGC 0.1%

点评人 雪飞








**深受玩家喜爱的口袋妖怪又出新作了！虽然不是正统系列作品，但对广大的口袋妖怪迷们来说，一样是一大喜事。**

| NDS | 本刊译名：口袋妖怪不可思议迷宫・时之探险队 | | | CERO A |
|---|---|---|---|---|
| | NINTENDO | 5040日元 | 2007年9月14日 | |
| 角色扮演 | 卡带 | 日版 | 1人 | 512Mb |

# 穿越时空化身口袋妖怪！拯救未来无尽迷宫探险！

口袋妖怪系列的正统作品一旦上市，都能在玩家中掀起一阵口袋妖怪热，因此随之出现了不少与口袋妖怪相关的非正统作品。不可思议迷宫系列则是这些口袋妖怪非正统作品中，非常成功的一个系列。赤之救助队、青之救助队获得巨大成功后，厂商再接再厉又推出了本次的作品。

游戏的系统保持系列传统，依然是以可爱的口袋妖怪为卖点，以变换莫测的迷宫为舞台，让玩家进入口袋妖怪的世界。游戏的战斗非常简单，主要利用普通攻击和特技攻击消灭敌人，普通攻击因为不需要消耗任何数值而攻击力较低，特技攻击虽然比较强力，但却要消耗PP点数。而在迷宫中，想要回复消耗的PP点数，玩家只能使用宝贵的道具，因此玩家必须要长远打算，不能轻易地浪费掉每一次特技攻击的机会。

如果玩家在迷宫中不慎被敌人打到，身上又没有复活种子，那么玩家则会被强行拉出迷宫，身上携带的金钱全部消失，物品消失部分。而游戏中回复体力和异常状态的物品在商店中并不能随意购买，玩家在迷宫探险时必须节约各种物品，但又不能过于吝啬，因此在战斗中玩家不但要全面考虑，还要随机应变及时调整。不过好在本系列的迷宫与其他的迷宫系列不同，玩家在迷宫中被打倒以后，经验值得到保留，因此玩家可以通过苦练提升自己的等级，利用级别的优势完成高难度迷宫的挑战。为了配合玩家的练级，本作特别设计了攻击方式决定经验值取得，玩家使用普通攻击消灭敌人，只能获得一倍的经验值；使用特攻击消灭敌人，可以获得两倍经验值；使用特技连携攻击消灭敌人，可以获得三倍经验值。因此本作的练级并不辛苦，只要多完成几个任务，便能达到足够的级别完成整个游戏。

本作的任务分为两类，一类是普通任务，一般是要求玩家在迷宫中寻找某些口袋妖怪或者是某些道具，因为没有BOSS战，所以难度并不是很大，只要玩家的级别够，便可以轻松完成这些任务。另一类任务则是抓捕任务，一般要求玩家在某一迷宫内抓住某个邪恶口袋妖怪，而这些邪恶的口袋妖怪能力远高于迷宫中出现的普通口袋妖怪，对玩家的操作技巧和角色等级要求更高。通过完成任务，玩家可以得到丰厚的奖励，还可以得到口袋妖怪蛋，用来孵化口袋妖怪。不过因为各种任务都大同小异，如果不是口袋妖怪迷，游戏时间一长便会觉得有些枯燥。

为了消除玩家长时间迷宫探险的枯燥感觉，厂商除了在迷宫中加入了更多变化要素外，还在本作中加入了站岗小游戏。对于口袋妖怪迷来说，这个小游戏难度不大，但对于一般玩家来说，这个小游戏的难度甚至要高于迷宫探险。因为玩家需要在有限的时间内从口袋妖怪的脚印判断出该口袋妖怪的种类，虽然在游戏屏幕上会出现口袋妖怪的头像，但却因为口袋妖怪的种类繁多，脚印形状复杂，在游戏后期根本就不能从口袋妖怪的头像上判断出它的种类。

丰富的收集要素是口袋妖怪正统系列作品的一大亮点，本作中也保持传统，非常重视收集要素。491只口袋妖怪都会在本作中出现，玩家想要达成完美收集，必须拿出大量的时间。不过口袋妖怪的收集并不辛苦，除了几种神兽级的口袋妖怪需要特定的招募方法外，大部分口袋妖怪只需要在迷宫中战胜它们，便有很大几率将他们招募为部下。以前的作品在迷宫探险时，如果玩家招募的口袋妖怪被打倒，则会永远消失，这样一来，玩家付出的心血毫无回报，为了保住这名同伴的性命玩家不得不立即读取进入迷宫前的记录。而本作中，玩家则不必再为自己培养多日的同伴担心，如果他们不慎在迷宫中被敌人打倒，不会再像以前一样永远消失，而是返回到基地中，玩家下次进入迷宫时，在风铃怪处选择编成即可让它重新回到队伍里。

游戏中的各种建筑设施内容丰富，玩家不但可以在这些场所买卖道具、存取金钱，还可以孵化口袋妖怪蛋、将特技连携、甚至还能进入隐藏迷宫。进入迷宫前，玩家一定要在村庄中各设施前多看看，使自己的探险更为轻松。

虽然本款作品优点颇多，是一款值得一玩的优秀作品，但也存在着一些小缺陷，比如说游戏的画面没有质的飞跃，与GBA版本差别不大；迷宫探险过于单调，长时间游戏会产生强烈的枯燥感；游戏后期中出现的迷宫敌人虽然并不强悍，但攻击附加异常状态，经常会屈死玩家。个人认为，本作最大缺点则是没有利用好主机的机能，触摸屏在游戏中几乎毫无用处，上屏幕在游戏中只显示操作指南。

**B**



【点评人/北斗】口袋妖怪就是一个金字招牌，只要有新作上市必然会惹得口袋妖怪迷们争相购买。玩家们甚至可以忽略游戏的类型，而只重视口袋妖怪。随着口袋妖怪系列的走红，借妖怪卖迷宫的口袋妖怪迷宫系列也异军崛起。本作虽然是NDS主机的作品，但却完全没有利用主机的性能，跟GBA上的系列作品差别不大。游戏中的迷宫并不固定，每次进入都是不同的迷宫，看起来变化万千，其实本质没有任何变化，时间一长玩家还是会产生强烈的烦躁感。游戏中练级比较轻松，被打倒的同伴不再永久消失而是回到基地中等设定比较贴心。

**B**



【点评人/龙马】《最终幻想》有《陆行鸟不可思议迷宫》，《勇者斗恶龙》有《特鲁内克大冒险》，而《口袋妖怪》有《口袋妖怪不可思议迷宫》，我明白了迷宫都是给超大作的热门人气角色准备的，闲暇时让这些大人物做些探险活动一下筋骨。口袋妖怪迷宫的特色，主要在众多可爱的口袋妖怪与丰富的收集要素上。游戏的战斗方式简单但却不能掉以轻心.本次的口袋妖怪迷宫有一点很变态，那些怪兽虽然攻击力不是很高，但经常莫名其妙地带异常状态攻击，有时候会觉得自己死得很冤，就好像一个武林高手，被一个小败类给暗算了一样。

**B**



【点评人/小沛】《口袋妖怪》系列的骗钱本事太强了，491只怪物的吸引力简直难以想象！由于正统作品的推出时间间隔比较长，于是像"救助队"之类的旁系分支便有了自己的生存空间。上一次的"赤"、"青"两作成绩非常不错，游戏内容和系统方面虽然没有什么太大的亮点，但也没有大毛病可挑。本次的续作大体上继承了前作的优良传统，在主线流程上基本没有什么变化，修改的不过是些细枝末节的东西。我个人对这类作品已经有点审美疲劳了，但对于口袋妖怪的fans来说，仅仅其中的收集要素估计就能让人兴奋好一阵子的。

**B**



迷宫探险中，玩家最好带上复活种子，万一主人公或者搭档被敌人打倒，可以立刻复活。

点评人 著子





# CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

《核心危机·最终幻想Ⅶ》是不少PSP玩家等待了很久的一款游戏。在"Compilation of FFⅦ"系列作品中，本作的时间轴是最早的。

| PSP | 本刊译名：核心危机 最终幻想Ⅶ | | | CERO B |
|---|---|---|---|---|
| | SQUARE ENIX | 6090日元 | 2007年9月13日 | |
| 动作角色扮演 | UMD | 日版 | 1人 | 256KB |

## 用信赖和希望冲破悲伤的枷锁 让梦想与尊严变成战士的碑铭

在今年掌机上推出的FF系列纪念作品当中，《核心危机·最终幻想Ⅶ》算是受系列爱好者关注度最高的作品之一了。这部作品从刚公布时开始，就在玩家中引起了不少话题。这不仅是由于本作的剧情和大人气作品《最终幻想Ⅶ》有着密切联系，也因为本作在形式上的独特感觉。一方面，本作将表现力要素摆到了最高的位置，对影像的精雕细琢达到了掌机同类型游戏中前所未见的地步，大量使用具有震撼力的影像，充满了"大作"的表面气质；另一方面，本作的游戏形式在FF系列历史上也是一种创新，FF后期作品中的ATB系统在本作中得到深化，演变成了一种非常独特的战斗模式。在游戏发售之前，玩家们既想看看《最终幻想Ⅶ》的世界观在本作中被演绎成了什么样子，又想知道SQUARE·ENIX可以让PSP上的原创FF作品进化到什么水平。因此，本作推出后在国内反响之热烈也是顺理成章的。

游戏发售至今已经过了一段时间，很多玩家都已经仔细地玩过了这款游戏。从反响上来看，玩家们对本作的基本战斗系统还是抱着肯定态度的。首先，本作战斗场景的切换比较流畅，玩家在场景中遇敌时不会有明显的"中断"感觉，保留了FF后期作品中ATB系统的优点。其次，本作战斗中的基本操作简单明快，只用一个行动键就能完成攻击，魔石、道具使用等特殊行动也明确显示在屏幕上，用L、R键进行选择后就可以随意使用，玩家不需要管理复杂的指令和菜单，符合动作角色扮演游戏"简单而爽快"的基本要求。

对于本作战斗中最大的特点"D.M.W"系统，目前各方评价不一。"D.M.W"是一个类似老虎机屏幕的转盘，分左中右三列，转盘的内容由游戏中的人物头像与1到7中的数字构成。主角打倒敌人时会获得SP点数，之后在战斗中，"D.M.W"轮盘会消费SP点数自动旋转，并不时拉停，显示转出的结果。当转出特定的组合时，主角会获得某种效果。本作中没有经验值的概念，在"D.M.W"转出"777"是唯一的升级途径。由于这个系统基本上依靠运气，而且连"升级"这种角色扮演类游戏的基本过程也包含其内，令一些玩家感到不太适应。但实际上，游戏中轮盘的转动是受到控制的，转出必杀技等高效组合的频率很高，升级所需的"777"也并不难出现。同时，由于本作操作简单，平衡性也进行过仔细调整，玩家并不一定非要依靠"D.M.W"作战，转出有利的组合，只不过是使战局变得更加顺利的一种"附加奖励"而已。从厂商的出发点上看，这个系统的存在就是为了让玩家进一步减轻需要管理的内容，享受更单纯的游戏乐趣。可以说，"D.M.W"的设计上还是存在一些可取之处的。



在发售前玩家们最关注的"表现力"上，本作并没有令我们失望。游戏中加插了数十段精美的CG影像，制作方在这方面所花的精力着实令人感叹。同时，游戏中的即时演算影像也达到了比较高的水准。当年，《最终幻想Ⅶ》原作完成了使FF画面从2D到3D的转变，成为系列在表现上的重要转折点。如今，这款《核心危机》又让玩家们看到了在PSP上进行画面精制的可能性。因此，以这款游戏作为纪念《最终幻想Ⅶ》发售10周年的纪念作品，还是具有很强的代表意义的。

本作是《最终幻想Ⅶ》的前传，因此剧情也是爱好者们最关心的内容之一。实际上，本作和《最终幻想Ⅶ》并没有什么太紧密的关联，只是在原作中的重要情节"尼布尔海姆事件"基础上进行扩编，描绘了一下主要人物们数年前发生的故事而已。安基尔等几名本作中的核心人物都是原创角色，杰尼西斯虽然曾在《塞伯拉斯的挽歌》中作为隐藏角色"G"登场，但详细设定是在本作中首次公布的。另外，在关键的"尼布尔海姆事件"上，本作也出于剧情需要而对一些细节进行了调整。对《最终幻想Ⅶ》原作情节比较执着的玩家，也许还是将本作当成一款外传性质的作品来对待比较好。

在情节的演绎上，本作的完成度还是比较高的。安基尔、杰尼西斯和萨菲罗斯之间的因缘纠葛，安基尔和扎克斯之间的情谊，扎克斯从继承信念到将信念托付给克劳德的过程，全都表现得非常清晰。结局处不惜笔墨的大段CG也将情感渲染得淋漓尽致，算得上"正统派"，在玩家间获得的评价也不低。不过，本作在人物表现上也有失败之处。主角扎克斯很多地方的动作和台词显得过于夸张，带有《最终幻想Ⅶ》时代的痕迹，和刻画精细而逼真的影像相比，这些表现显得有些幼稚可笑。有玩家玩过本作后戏称"看来有些东西不能用太好的影像来表现"，就是出于这个原因。对人物动作和台词的精雕细琢，恐怕是FF制作团队今后应当格外重视的一个问题。

A



【点评人/荐菜】从整体上来说，本作的制作非常精良。战斗系统的平衡性很好，既不觉得太复杂，也不至于感到太乏味。游戏中的任务模式和魔石合成系统作为收集要素的完成度较高，让人能够持续比较高的热情。不过，本作中的任务数量偏多，其中还包括很多高难度任务，需要专门花费大量精力来攻略。同时，本作的主线剧情非常短，任务完成状况又不能继承到二周目游戏中，其结果就是，想收集要素的玩家常常被迫在终盘时放下剧情去一门心思地打任务，很容易产生疲劳的感觉。本作的主线情节非常紧凑，由于任务而不得不中断连续的剧情实在有些可惜。

A



【点评人/雪飞】战斗时的操作非常简单，玩家可以轻松体会到"士兵"的感觉。本作的画面有些"古风"，这多少反映出了一点现在RPG类作品创新较少的事实。不过，从画面、音响等具体要素来看，SQUARE·ENIX的精良制作还是赋予了本作一定的活力的。本作的角色和剧情设计对各种玩家的需求进行了调合，有成功之处，但也有失败的地方。例如，本作的剧情比较重视单独的场面，而对某些逻辑的连接部分进行了取舍，造成很多玩家，特别是对FF7原作不够熟悉的玩家出现"看不明白"的情况，这是本作剧情令人感动之余的一点小小遗憾。

A



【点评人/风林】本作从开发到发售花了很长时间，不难想象，制作方在收集了《塞伯拉斯的挽歌》等作品的批评意见之后，在本作的调整上下了很大功夫。从"令新玩家也能接受的大众类作品"角度上看，本作最后的调整成果是成功的。尽量简化后的战斗系统非常容易上手，几乎是"自动"使出的必杀技也降低了普通攻关的程度。同时，厂商又针对系列的老玩家设计了大量的"任务"，其中不乏相当硬派的挑战，这也算是一种比较成功的折衷形式了。同时，本作的影像和音乐也保持了一贯的高水准，就算带着单纯的"看片"心情来玩也是不错的。

A

游戏中的遇敌判定是范围式的，赶路时只要贴着墙边走就不易碰到敌人。

# 动漫游戏周边缤纷呈现

# 次世代商城

## 邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。
(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中!

秋季买T恤最划算!

10月1日-10月31日 少量库存，即将全部售完，欲购从速!

## T恤尾货全部15元/件换季清仓大甩卖!




### 凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临！一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最拽造型热血沸腾！左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。

¥35 编号:6365

XL号无货

### 怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊“上手に焼けました”。现在看着T恤上的肉有没有流口水呢？后面还有怪物猎人的英文字样，今夏让我们做个最出色的猎人！




### 多罗与流星T恤

仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。




### 福音战士泛用人型决战兵器

永远的EVA,永远的经典。黑红白，最简单的三色构成最酷的设计。代表性的“泛用人型决战兵器”字样,周围加以警报式红色斜纹,充满魄力和号召力!脖子后面更印有EVA的LOGO。

¥35 编号:6332

### 阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸亲切又熟悉，背面是超经典“便便”和幽默台词“对不起，如果你在吃晚饭！”的组合，设计巧妙有趣!推荐！




### 军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也！KERORO每每说话后面都要加一个“是也！”（**であります**）我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。




### 口袋妖怪T恤B款

●为了维护世界的和平……白色的未来有光明的明天在等待。喵~~喵~~，最有魅力的反派小精灵，喵喵华丽登场。手指精灵球，一副调皮刁钻的姿态。

¥35 编号:6309

L号无货

### 福音战士T恤B款使徒袭来版

●“使徒、袭来”看过EVA的人都对这句话记忆深刻吧？正面是第一话中登场的第三使徒萨基尔的形象，背后是该话的标题，醒目无限侵蚀你的绝对领域！




### 马里奥主题T恤B款

●为了抢时间,我们一路加速然后一头撞上食人花,接着就呜乎哀哉“GAME OVER”…这就是新款马里奥T恤演绎给我们的精彩一幕,正背图案搭配幽默经典。

## 2007年最秀新款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，穿起来触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗，保证。每款T恤数量不多，限量发售，先订先得预购从速。目前我们只提供L号(160~170cm)和XL(170~180cm)号两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况，凡继续邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。
(以上图片仅供参考，产品以实物为准)




### BLEACH虚T恤

相信看过《BLEACH死神》的人，一定对那“虚”无表情充满压迫感的面具印象深刻。这款T恤正充满了这种魄力，穿上后仿佛能感觉到力量的爆发！




### 战神2迫力T恤

火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击,巨作战神2的魅力无人能抵,我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴，与LOGO相结合后完全再现游戏风格！




### 太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓“咚”与“锵”，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！“太鼓达人”早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧！

# 郑重向您承诺:更高星级认证;更多购物保障

**商家信誉星级鉴定说明**

①新加入商家起始信誉等级为3星。 ②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。 ③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。 ④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理,商家信誉将降低一级。 ⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。 ⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

## 游戏市场价格广告版

本版广告联系电话:010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2007年10月30日。

**广告阅读图例**

价格
(单位:元)
调查地点
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

| PS2 7万系列 | | PSP | | 80GB PS3 | XBOX360 | Wii | NDS LITE | 家用机软件 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1080 上海报价 | 1100 皇金荣新蜂 | 1300 普通（1.5版） 北京鼎好 | 1250 普通 1420 豪华 南京阿童木 | 3500 北京报价 | 2500 山东报价 | 2200 北京报价 | 1080 山东报价 | 主营各种正版软件10元至千元可以旧换新 皇金荣新蜂 |
| 1050 北京鼎好 | 1100 济南报价 | 1300 普通 1450 豪华 上海报价 | 1350 普通 济南报价 | 3500 广州报价 | 2600 皇金荣新蜂 | 2150 广州报价 | 1080 上海报价 | Wii 银河战士3 350 元 北京报价 |
| 980 广州报价 | 1100 成都报价 | 1350 普通 山东报价 | 1320 普通 广州报价 | 3600 上海报价 | 2600 上海报价 | 2150 上海报价 | 1050 北京鼎好 | 360 光环3中文 400 元 芜湖游戏人 ×2 ★×2 |
| 1100 天津报价 | 1100 深圳报价 | 1350 普通 1450 豪华 成都报价 | 1360 普通 重庆报价 | 3550 成都报价 | 2580 成都报价 | 2200 成都报价 | 1080 成都报价 | PS2 FF12国际版 420 元 成都报价 |
| 1100 山东报价 | 1080 重庆报价 | 1350 普通 深圳报价 | 1380 普通 天津报价 | 3600 山东报价 | 2600 广州报价 | 2200 山东报价 | 1100 广州报价 | PS3 忍龙Sigma 450 元 广州报价 |

### 北京皇金荣新蜂电玩

www.newbeegame.com

★PSⅡ3-5系全新标配1450-2550元 ★PSⅡ7系豪华套装：双震动手柄+电源+AV线+S端子线+分量线（高清）+支架+8M黑金钢记忆卡+游戏（自选）+全兼容直读 1280元 ★各种烧录卡、记忆棒均有现货

★PSP经济套餐：原锂电+直充+线控耳机+挂绳+ PSP包+2G记忆棒+屏幕贴+游戏+包EMS 1680元★Wii主机配件均有现货,各版本PS3推出豪华套装,欢迎来电垂询。

★PSP豪华超值套装：双锂电池+直充+座充+线控耳机+挂绳+数据线+ 软包+屏幕贴+黑角保护套装（水晶壳+支架+5个外接摇杆）+2G记忆棒+包EMS 1860元(本店所售PSP均可按顾客需要刷成任意版本，可玩下载游戏，一机双用。本店现有PSP ROM1000余种，现有促销活动：另加190元可更换为4G高速记忆棒，加120元可购买正版UMD引盘)

★iDS Lite套机：锂电+双触笔+烧录卡（免刷机）+1G储存卡+贴膜+读卡器 1490元（有烧录卡下载ROM一千余种） ★以上机种均有限定版全新标配1080~2800 ★本店主营原装主机、正版软件、原装配件 ★另有多年经典收藏限定主机、配件、最新正版软件，详情请致电：64060834或84039110。

★本店电话咨询时间：周一至周五，早十点到晚七点★总店/邮购地址：北京市东城区鼓楼东大街271号★电话010—84039110 ★邮购电话：64060834 ★传真：64068644 ★邮编100009 ★收款人/户名：李君轶 ★银行汇款：建行：4367420011240033207 招行：6225881002224300 工行：6222000200106085053 ★鼓楼店：北京市鼓楼东大街282号 ★电话010—64028308 ★中关村店：中关村一号海龙大厦六层 Y610 ★电话：82660038★本店承接各种主机维修、PSP升降级、刷机、硬降故障修复，NDSL刷机等业务，欢迎来电垂询。

### 北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。

★Wii：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座+WiiKey直读 2200元

★PSP-2000：原锂电+电源+充电器+2G棒+贴膜+游戏：1850元

★PSⅡ超薄7万系列套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+支架+8M记忆卡+S端子线+游戏：1180元 喜讯：所有PSP均可升为3.51M-7中文版，所有下载游戏免引导

★PSP豪华版主机,可玩下载游戏：原锂电池+电源+耳机+线控+挂绳+包：1350元

★PSP豪华版主机：原锂电+电源+耳机+线控+挂绳+包+2G记忆棒+贴膜+游戏：1550元

★GBASP主机：原锂电池+电源+GBA卡 520元 ★NDS下载游戏百种 60元

★加亮版神游GBASP 原装锂电池+电源+GBA卡 650元★PSP经典动画十张 80元

★NDSL套机：锂电+电源+双触笔+烧录卡（免刷机）+8G储存卡+贴膜+读卡器 1400元

★GBM套机黑、银、红三色：主机+电源+包+游戏卡 450元★高价回收二手机

★PSP模拟PS一代游戏光盘5张：40元 ★PSP经典游戏光盘（23张）：140元（包括***种以上游戏）PSP经典高清电影光盘（50张）：220元 ★PSP最新下载游戏15张（包含所有最新游戏）：90元 ★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧 80元

★二手PSⅡ主机：振动手柄+完美直读+游戏；700元（八成新以上）

★PSP用GBA模拟器+游戏十张光盘：80元（DS、GBA均可使用）★本店推出代客刻盘服务，欢迎电询。★二手白色NDSL：主机+电源+锂电+触笔+烧录卡+1G储存卡+膜 1050元（八成新）（所有邮购均走EMS，欢迎顾客光临本店网络商城） ★8成新2手黑PSP+原配件：950元

★电话 010-63274599 ★邮编 100053 ★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C ★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下（本公司有具体商品目录欢迎索取） ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司

### 南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，18年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP2000：1320元 ★PSP：1250元 豪华：1420元 ★NDSL：1080元 ★PS2 7万系：980元 ★XB360主机：2580元 ★60GB版PS3：含全部原装配件 3330元 ★Wii：1750元

★总部/邮购地址：鼓楼中央路37号（联通大厦对面厚载巷路口） ★邮购电话：025-83373658、83975006 ★分部：阿童木大富豪电玩城（由本公司招商管理） 自营柜：陈先生 ★招商管理电话：83975006 ★王天智 总经理 ★收款人：王天智 ★邮编：210008 本公司高薪招管理、营销、维修人员。

### 芜湖游戏人电玩店 ×2 ★×2

本店销售各类主机、正版软件并提供贴换业务

★PSP3.52M33-2中文：1300元，豪华版1450元（6色齐全） ★IDSL：1160元 ★小神游SP：645元 ★PSII77006（改机十原柄）：1120 ★WII日版（Wiikey改机）：1950元 ★XBOX360台版：2500元 ★80G港版PSIII 3500元

★PSP-2000到货包刷M-33系统可玩ISO：1500元(银白黑）

★总店/邮购地址：安徽省芜湖市劳动路113号（交通医院对面） ★电话：0553-3396755 ★收款人：袁伟 ★邮编241000 ★售后维修部：黄山路182号（市三中旁） ★电话：0553-3815770

### 游戏机维修总公司

修理游戏机咨询 电话：010-83131361 QQ：12364762

**所有游戏机维修费均为100元**

★包括PS2不读盘、Xbox三红灯等修理费均为100元，提供维修教学资料

★邮购地址：北京市宣武区广安门内大街319号广信嘉园B5B ★电话010-83131662

★收件人：马铭晖 ★邮政编码：100053 ★网址：www.games999.com

### 广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。

有意者请致电：010-64472920或手机：13810579231 乔先生



# 次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS

为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐，NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。

## NDS终极奥技

■定价：19.8元　10月中旬上市

广受玩家期待的《口袋迷》最新一期即将上市啦！本期开始由VCD正式升级为DVD，并在普通版的基础上推出了豪华版，更多内容，更多赠品选择，更加超值，每一期《口袋迷》都将成为送给口袋玩家的惊喜大礼。

## 口袋迷（9）

■定价：19.80\29.8元　上市热卖中

SoCool两周年隆重上市，2007Street COOL潮流风云榜，联合纸客帝国&趣味第一，与您网络X杂志全面互动，我的潮流我做主，票选出时下最流行最酷的潮流方向。

## SO COOL 2007年第(10)期

■定价：15元　9月28日上市

SoPlay偶像新势力个人大特辑最新上市，集结50位当今哈翻天的超人气偶像资讯，心爱偶像桃花、财运、工作、健康，运势完全预测，再赠周董等众明星神秘VCD。

## 偶像新势力（个人）

■定价：12.80元　上市热卖中

SoPlay偶像新势力—团体大特辑豪华登场，携带13组港台超强偶像团体最全面资讯，配合超精美偶像图片，让无数Fans爱不释手！原版引进，铜版纸印刷，绝对超值！

## 偶像新势力（团队）

■定价：12.80元　上市热卖中

彻底收录所有口袋妖怪系列的相关问题，多达一千四百问以上，海量内容收录！口袋妖怪迷必须拥有的一册，让你成为无所不知道的口袋妖怪达人！

## 口袋特训营

■定价：18元　上市热卖中

受到机器人迷热烈响应的《机战FAN》第二辑出击！全面收录多款机战经典游戏的内容并制作了最新作《机战OGS》的彻底攻略！

## 机战FAN(2)

■定价：19.80元　上市热卖中

本期起《掌机迷》全面改版，192页更多内容并附带真正12厘米大DVD光盘，附送更多超值内容，游戏程序壁纸音乐影像等全部收录，更酷更爽！杂志可读性持续大UP！不看不行！

## 掌机迷(18)

■定价：8.8元　10月7日出版

| | |
|---|---|
| **电子游戏软件** | |
| 2007年第1～4、7～22期 | 9.80元 |
| 2007年5、6合刊(附赠toys12) | 19.60元 |
| **动感新势力** | |
| 41、43、44、48～56期 | 9.80元 |
| 48～56期DVD豪华版(其它已售完) | 15.00元 |
| **电子天下・掌机迷** | |
| 2007年第1、2、5～9、11～17期 | 5.80元 |
| 2007年第3、4期合刊、第10期 | 8.80元 |
| **SO COOL(搜酷)** | |
| 创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10期已售完) | 15元 |
| 2007年1～10期 | 15元 |
| NDS终极奥技 | 19.8元 |
| 口袋迷9 普通版/豪华版 | 19.8／29.8元 |
| 口袋特训营(新) | 18元 |
| 偶像新势力个人(新) | 12.80元 |
| 机战FAN2(新) | 19.80元 |
| 偶像新势力团队 | 12.80元 |
| 口袋妖怪玩具典藏(少量库存) | 24元 |
| 机战FAN1(最后少量库存) | 19.80元 |

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取




■淡然处之

“清风拂柳树，离情映晚烛。梦萦时，情深处，淡然得幸福。问天问地问寒暑，迷失痴心征服，问情问爱问朝暮，若执迷红尘相思苦。”这是我最近听的一首歌，名叫《问情》。大体意思就是让人不要执迷于感情当中，淡然处之便能长久。淡然二字其实也适用于感情之外的诸般事物，万事万物如果太计较得失，那么人活着就会非常辛苦，不如看淡一切，让自己不至于消极就可以了。这样的心态在玩游戏时也是同样的道理，让游戏充分起到娱乐身心的作用，并不计较一定要玩得多么深。与朋友间争夺较量时，胜固然可喜，败也乐在其中，用游戏增进友谊才是最终目的。

■聚焦东京

东京电玩展是本期杂志的关键词！今年E3为我们展示了新版PSP和Wii的平衡板，紧接着德国莱比锡游戏博览会也为大家带来了不少新作，短短的3个月之内，三大游戏盛事接连登场，东京电玩展又是掀起了一波游戏狂潮。今年的游戏展时间比较接近，玩家们肯定觉得精彩不断，很是过瘾。不过对于我们小编来说，那可是一个地狱接着一个地狱啊！记得4年前，我和北斗第一次在编辑部经历E3时，平时健谈的我们居然3、4天都没说一句话。那种感觉是很复杂的，一方面我们为不断公布的新作而欢欣鼓舞，另一方面也要为给读者提供详实的报道而辛苦工作。就算是辛苦小编几个，幸福千万读者吧。顺便说一句，今年的东京电玩展可是很有看头的，我们给大家准备了海量的精彩游戏介绍，别流口水哦。

■爱家之人

小沛我是个爱家的男人，尽管自己还没有成家，但只要是个家，是个让人有归属感的处所，那么就会有种想要依靠的感觉。漂泊在外已经7年有余了，不免偶尔伤感，于是在闯家里一吐心声。在《电软》，我很高兴有主持闯家的机会，但绝不敢称自己是家长，不过也就是和大家一样的家庭成员。叶子也是一样，别看平时在家里经常欺负其他小编，但却是努力营造出一派家庭的“和睦”气息，大家看着也会觉得很有意思。小沛我的风格可能偏稳重，在家里不会有暴力事件发生，倒更希望和大家尽情地聊上一聊，忘却身边的烦恼，融入这个拥有五湖四海兄弟姐妹的大家庭中。所以，有游戏问题，找龙哥。有与游戏相关或不相关的问题，找我就对了。

■回首一年

写完以上的话，小沛忽觉一时语塞，又想起了一年多前也曾代班主持闯家，于是找出了那几期杂志，看看当时我都说了些什么话。没想到一看自己当时的开篇语竟被吓了一跳。时隔一年半，我居然成熟了这么多！以下我给大家摘录小沛第一次主持闯家的开篇首段：

伟大的有产阶级游戏家、电软的人气写作家、常年主持闯关族的家、看信千封不晕家——唯夜同志。因长期带病坚持工作，于2006年3月……暂离编辑部，做短时间的休养。（这样的开篇没有吓倒大家吧）所以呢！本期闯家就是我小沛的天下了！哈哈哈哈……（画外音：小沛大人，千秋万代，文成武德，一统江湖！）

怎么样？我变了不少吧。没有了当时的轻狂，增添了些许老气。我自己是不太愿意有这样的改变，不过无法控制罢了。当初起“小沛”这个笔名，也是为了让自己时刻保持年轻的心态，不过人终归是要成熟的，要是那一期大家突然发现了一个叫“大沛”的人，估计那还是我，不过我可不想起那么俗的名字。

■再次声明

由于工作原因，部分读者知道了我的手机号码，并且经常和我联系，想询问一些游戏相关的问题。在这里，小沛首先要感谢这部分读者的热心，但同时要对大家说的是，因为各人擅长的游戏不同，所以大部分问题我个人是无法解决的，还是那句话：有问题，找龙哥。另外，小沛平时工作非常忙，工作之余的时间也需要休息。特别是最近半年的时间，每天下班后都要去健身，然后再坐车一个小时回家，实在是辛苦得很，请大家体谅。如果想和小沛交流的话，建议还是来信吧。每一封信我都会仔细阅读，而且必要的会在闯家里回复。最后还是要感谢这些热情的读者，小沛这厢有礼了！

上期刊登了三幅小沛近期的摄影作品，让大家见笑了。本期则是以小沛的办公桌为背景，同时还邀请了北斗同学协助拍摄，完成了一篇8格漫画，请大家欣赏。

**Voice** 叶子姐，How's it going? 久未回函，怪想家的。告诉你个好消息，我考上市重点高中了（以前我说过游戏不影响学习吧！就登二百零几期的墙上。）听着，更好的在后面。新学校竟然有《电软》和《掌机迷》卖！！！这太让我兴奋了，在以前我可想都不敢想的，相信你们也高兴吧！这说明《电软》的势力越来越大了，越走越远了，这样很好嘛！请继续。下面问个问题（不准笑）："DSL的'L'是什么意思




啊？"貌似我在某个地方看到说是"Lite"，但它的意思很搞笑哦。请务必回答，谢谢。祝叶子能多些时间晒下太阳。——广西 李烨华



**小沛** 《电软》和《掌机迷》基本上是随处都可以买到的，不过现实情况就是你必须要抓紧时间。说到这里，我不禁回想起自己上高中时的往事。我接触《电软》是从初中开始，固定每期都买则是高一的事了。那时候每到快出刊的时候，都要去校门口的书报亭去问，因为一旦晚了一步就会买不到。虽说可以用订阅的方式来保证不会有买不到的情况，不过当时买书的钱是自己偷偷攒下的，所以一下子也不可能拿出那么多钱来订购一年的份。甚至我们那时候还有三两个同学凑钱买一本书的情况……当时觉得手里捧着《电软》的时候很幸福。

NDSL的L的确是lite。意思很搞笑吗？就是更小、更亮啊，请不要理解偏了。

**Voice** 叶子女王，千万不要在让风林的"风氏文法"再继续下去了，否则我保证叶子从此以后一直身中剧毒，永远扛着个异常状态。该异常状态会使中招者产生幻觉，总觉得身边的一切都与平常欺负的人有关，每3天降低生命最大值1个星期，且战斗不能，行动能力减半，魔法处于沉没状态。（注：施此DEBUFF者，木头是也）——南京 宋宁鑫

**小沛** 恭喜你，叶子果真被你咒病了……我觉得风氏文法挺好的，每个人都应该有自己的风格。如果每个人写东西都是那么平平淡淡的，而且区别不大的话，估计读者看起来也就没那么有意思了。我们这里的每个小编都有自己的写作风格，最突出的就要算风林、北斗、著子、荇莱这些人了，而剩下的人则往往比较多变。

具体体现在手札里呢，风林一般说得比较琐碎，信息量比较足，言语往往简练。PERFECT的生活气息比较浓，有时遇到关注的话题则可能通篇都在讲一件事。荇莱较为情绪化，心情好的时候多说几句有意思的，否则也可能玩点儿深沉。北斗无论什么时候都掩饰不住自己的个性，幽默是生在骨子里的。著子的手札读来像是个学究，正好与他稳重的性格相符。雪飞的手札大部分时间都显得比较乖，不过偶尔不经意的几句话便能展露出他的魔性。至于小沛我嘛，自己很不好评价，一个俗人而已。

**Voice** 已经有很多期没有给叶子和闯家写信了，时间过得实在太快了，《电软》的10月（上）都来了。一个暑假因为在玩游戏，很少接触电软。所以，前几期回函都没写，也许是一个暑假使我变懒了吧？不过，马上就要开学了，即将步入高中的我要开始新的学习了，作为一名《电软》的骨灰级读者，很希望能进一次闯家，毕竟有了一个家才完整，你说对吗？叶子姐，2008年马上就要到了，叶子姐会不会到现场去看奥运会开幕式？真希望我也可以去看看，万能的叶子姐，有一个困绕我十几年的问题：到底是先有蛋？还是先有鸟？——安徽 汪潇

**小沛** 恭喜啊！是个高中生了，离最终圆满已经不远了。有暑假的日子真是幸福啊，我现在根本连想都不敢想。作为贺礼，我当然要让你进家门啦！至于2008年的奥运会，编辑部里好像只有北斗订过票，不过第一次的抽签结果出来后，北斗并没有在幸运的行列。叶子好像没有准备去看开幕式的意思，终归像这样的重大仪式，门票绝对千金难求。我们都不是富翁，没那么多闲钱




去花费在这上面。看电视也一样，而且效果比现场更好，只不过感受不到现场的气氛罢了。

那个困扰你十几年的问题，其实困扰了人们几千年呢。直到达尔文这帮人的出现，问题才得到了基本解决。我个人的唯心见解是：上帝饿了，于是造了一筐子蛋准备煎着吃，结果剩下的没有吃完，时间长了就生出鸟来。上帝为了以后还有的吃，于是又让鸟类有了下蛋的能力……

**Voice** 要是有一天新的一期DR在抽屉里，但是因为太忙了没时间看，那我的心情会是怎样呢？我现在不知道，但过些日子应该就知道了吧！已经高三了，是没时间看了，还有我亲爱的《掌机迷》，但是为了高考，为了上大学，忍一忍了，不过我还是会定期买这两本心头好的了，但是可能不能再给闯家和叶子你留言喽！唉！我的大学吖~！我的游戏吖~！——广东 邱智申

**小沛** 知道孰轻孰重是很难得的。我们有很多读者都经历过这个阶段，包括我在内，当初高三时都曾经因为学习而不得不远离游戏和《电软》。不过一旦顺利升学后，那种久别重逢的感觉要比之前更加幸福。

**Voice** 9月28日，爱・歌姬。仔细想想，颜某人身处祖国边疆地区，十几年来不曾和"正版"有过瓜葛，今次就豁出去了！我要买FIR




的正版新专集《爱・歌姬》！

叶同志，你说龙哥这种神人（兽）会不会上百度知道去刷分啊？

风嫂子是何等高人，能把到风林的人不是凡人。

建议：闯家可以不定期出个"十大"读者，什么最年长啦，最幼稚啦，最"风式"啊等等。

这期的"绘卷"真有种。

本期推荐曲目：月牙湾——FIR《爱・歌姬》——福建 颜劲达



**小沛** 正版CD似乎没有多少钱，反正又不是经常要买的生活必须品，建议大家在这些东西上还是要积极养成购买正版的习惯。否则以后咱们再也没有好歌听了。

龙哥的确是个神人，无所不知无所不晓，但同时又是个低调的人，不喜欢到处招摇。

风嫂子我们也没见过，大概是还不到时候。他们还不知道是谁把谁呢，反正我们大家一起祝福他们吧！

每次来信的读者都非常多，要想评出个十大，还真不是一件容易的事。你的

**小沛** 嗡啊弥爹哇惹

●好久没有听完一整张专辑了，最近发现了一个名叫《水晶梵音》的专辑，歌手是个名不见经传的女生，叫赵容。没想到这张专辑却成了我最近闲暇时的必修课，推荐喜欢清静的读者也去买来听听。

●订了一台粉蓝色的PSP，和我现在白色的PSP正好搭配成蓝天白云。但觉得粉紫色也很漂亮，尽管拿在男生手里有点别扭，不过倒是很容易吸引MM的目光……左右为难啊！

●天气已经凉了，但为了下班到健身房不必再费劲去换衣服，于是现在依然是夏天的短裤短袖打扮。于是无论在地铁上还是大街上，我都成为了异类。

●9月15日，小沛住处的天台。我与北斗二人开怀畅饮至入夜，深感欢悦。于是又定下了中秋之约，心切盼之……国庆节到了，祝大家玩得开心！

这个建议姑且可以算作“十大最无理要求”之一吧。

10月上那期没有绘卷栏目，被广告顶了。

最后，谢谢你的推荐，我会去买来听一听的。

**Voice** 再等一个月，《生化3》的电影版就上映了，个人非常期待，预告片中出现的那个白衣小女孩应该就是阿莱克茜亚·亚西福特吧。我玩生化就是几个原因：（1）武器（2）剧情（3）人物（4）世界观。特别是汉克，威斯克，我最喜欢他们两个。PC版的《生化4》太差，为




什么还是用键盘操作？ ——上海 于雷

**小沛■**电影版《生化危机3》的预告片刚一出来的时候，我就看了。很激动！更是万分期待。当初玩《生化》这个系列其实就是冲着“恐怖”这两个字去的，每次心跳加速的感觉真的太爽了！《生化4》自然是我的最爱。因为没有NGC，我当初只在PS2上通了一遍。后来的Wii版则玩了个过瘾，足足4遍啊！PC版好像编辑部里只有PERFECT打通了，听他说的好像还不错，用键盘操作也没有多别扭，习惯就好。

**Voice** 呵，拿到本期《电软》，翻到游戏吧，看到自己写的文章被登上了。手微微停住，和预想的一样，心里面只有一片苦涩，写文总是快乐而又痛苦的，因为很多时候把心底的真实想法暴露无疑，至于叶子在前面写的话，Arigato。

已经习惯了每期给闯家写留言，习惯了每期看闯家看得乐不可支，（真的是“乐不可支”，常常是一边看一边傻笑，室友都习以为常了）对于某些常常写回函的家伙，叶子都应该有印象的吧？觉得我们身处在不同的城市，但心底里都会有一份微妙的默契，想一想，都会不禁微笑吧。

——贵州 张梦洁



**小沛■**别看这是我今年第二次主持闯家，但你的名字已经被我记住了，因为你的回函卡写得实在太认真了。我觉得真的应该特别感谢像你这样的忠实读者，愿意和我们分享自己的喜悦，讲述自己生活的点滴。在我们看来，你的回函卡就像是家书，我们读的则是家人的一份祝福。我们很高兴每一期的努力都会换来读者的真心支持，这让我们觉得自己的工作更加有意义了。

## 著子 …… 大智若愚

●前几日为购买日用品，去了一次在下很少光顾的小商品市场。买完东西刚要下楼，忽然发现滚梯旁设有一台销售冰镇饮料的自动售货机。在下住家附近的店铺中少有这东西，此时见到，不免想“新鲜”一把，便取出五元纸币，顺着“纸币投币口”投将进去，并按下了饮料品牌前的按钮。谁知静等片刻之后，机器毫无反应，定睛一看，投进去的纸币被退了出来。当时以为纸币破旧了，机器不认，便又是平展纸币皱褶，又是变换投币方向地忙活了半天，可机器还是照退不误。正在纳闷，身后摊档的店主忽然用懒洋洋的声音开了口：“零钱用光了，没法找零，上面不是显示着吗？”抬头一看，果真如此，当场对自己的“土包子”程度有了新认识。

●《怪物猎人PORTABLE 2nd G》正式公布了……看来在下的PSP征程还远远没有结束。

**小沛说：**著子老师真的是太谦虚了，也很勇于自嘲。想当初我第一次用自动售货机时，比他费劲多了。就因为连退币口都不知道，所以白白浪费了几枚硬币。

## PERFECT …… 气质最好的编辑



●北京最惬意的季节到了，以至于让人觉得每天上班都是一种浪费，这么好的天气真该多出去远足，就像我们的北斗一样。

●据说FF7CC一周就卖出50万套，这样的成绩在PSP上算是杰作了，看来当年FF7的魅力至今影响着今天的玩家，TGS说话开幕了，不知传说的重制版FF7是否真的存在，但愿不是玩家的一相情愿吧。

●身边又有一个抛弃GAME两年的人准备入手360了，理由是光环3即将发售。其实360在中国绝对不乏支持者，有这么好的民众基础，行货主机还是不见踪迹，实在可惜了。

●编辑部一致认为，坂口博信是气质最好的一线日本制作人——话说回来，坂口追求高品质游戏的执着精神也是令人钦佩的，比如ASH，就是魔王打赌要完全攻略的。

**Voice** 这些天，我真倒霉！刚买了不到半年的手机居然丢在了公交车上，最要命的是手机还有几百元的钱还没用掉！现在想打个电话都要等爸妈回来才行（我家没电话）！最近，偶正在研究手机，发现手机游戏也是不可忽视的。现在微软的Windows Mobile智能手机都能模拟PS游戏了，只是效果勉强了一点而已。偶正在期待诺基亚的新一代游戏手机N-gage2快点上市，还有就是PSP手机的消息了！

——上海 徐雨冬

**小沛■**丢手机的事很多人都遇到过，只不过像你这种落在车上的不多罢了。另外，你的手机里有几百块钱？怎么这么多啊！看来你还是个有钱的小孩呢，这就更不用往心里去了。原来我也很喜欢手机游戏，不过自从买了NDS和PSP之后，觉得随身娱乐设备已经太多了。论游戏性，手机不如NDS，论画面等效果，即便最好的手机也不及PSP。所以啊，现在要想玩游戏的话，还是掌机最棒。终归手机游戏的开发没有掌机那么用心，大作也不可能在这上面发售。PSP手机？原来倒是有这样的传闻，但后来一直没有消息，说实话，我怀疑它的操作感。

**Voice** 我的好朋友鼓起勇气询问他喜欢的女孩喜欢什么样的男生，那女孩说喜欢像游戏里的男孩，我的朋友立刻绝望了，他说现在游戏里的男生个个剑眉、瓜子脸，哪像他，方脸小眼四肢粗壮，他感叹现在的世界太现实了。可我告诉他别灰心，我从家拿了一本《电软》，那期的插画画的是克里托斯，看到克里托斯他好像找到一个知己（他们确实很像，我敢打包票）于是他重新有了信心。现在他们俩发展得很好了（真怀疑那女的是战神的合金粉丝）看到他们我也挺开心，因为我那位朋友一直都不敢和女生交谈，现在他总算有一个女性朋友了，哈，这就是青春吧？

——湖南 匡正华



小沛■青春万岁！话说回来，能长成克里托斯那模样也怪不容易的，而且还有人喜欢……

这时，一个正义的忍者出现了！

住手！

拜托，说一句也行啊！

《街霸3》的息吹

4

Voice 叶子，你最讨厌的动物是什么？最讨厌的人又是谁呢？我的新学期的第一个清晨，促使我问出了今天这样两个问题。为什么？因为糟糕透了。凌晨1：00到6：00，不断地受到蚊式战机的轰炸，难以入睡。之后我起床时，舍友对我说“你窗户外面的鞋不见了！”我拖着疲惫的身躯，瞪大熊猫眼走到窗前，结果是：昨天辛辛苦苦刷干净的鞋果真没了！第二晚的睡梦中，我爆发了！梦境中，PS3和XB还有WII变成了圣衣，穿上圣衣的我，一路砍杀着大蚊子，（当然是用WII的手柄，用起来像星战中的光剑），来到BOSS处，是个小偷的生化状态，我飞过去个PSP，死了。——内蒙古 李建伟



小沛■叶子最讨厌的动物我不知道，最讨厌的人我也不清楚……别生气啊，下次你要是问我的，我就好回答了。不过，蚊子和小偷似乎没有人喜欢，所以叶子也一定讨厌。很同情你，我这个人也是特别容易招蚊子的，和我同屋的人基本都不会被叮，而我则成了他们的生物蚊香，那叫一个惨啊！看了你的梦，我觉得你当时肯定是处于抓狂状态，否则不会做那么离谱的梦。不过就是丢了双鞋嘛，想当初我买了不到一年的CD机被偷了，不也就只能忍了吗？

那你说，我酷不酷？

你有病吧！小短腿！

两人为一个深奥的问题争执了起来。

5

## 你最希望游戏界出现哪些变化？请发挥想象力。

黑龙江　姜翟■1、任天堂在PS2上出游戏；2、索尼在Xbox360上出游戏；3、TV GAME成为国人茶余饭后的必谈话题。

福建　郑健辉■1、不要出复刻游戏；2、不要跨平台发售游戏；3、E3和TGS时间错开半年左右。

江苏　蔡凯■1、正版游戏都在RMB50元以内；2、所有游戏都自带汉化系统。

浙江　曹浩亮■1、《口袋妖怪》登陆PSP平台；2、CAPCOM与NAMCO合并；3、PS3变更小更便宜；4、NDSL的画面像PSP一样好；5、用Wii来玩《怪物猎人》。

江西　江航■1、所有主机游戏出行货；2、所有游戏有中文版（官方）；3、中国人均GDP狂涨，人人买得起正版；4、出一个CCE（中国电脑娱乐公司）之类的公司，使中国在游戏界崛起。

广西　农旌■1、PS3重新夺回属于她的阵地（现实）；2、PC等同于家用机，可玩全平台（不现实）；3、AVG转“动漫3D”，可进行直观操控（现实）；4、电脑AI全智能化，可进行超复杂思考（不太现实）；5、Wii热潮以迅雷不及掩耳之势退去！！

山西　刘智■1、中国能有一家像索尼一样的公司；2、我国也能出品制作游戏大作；3、我国生产出自己的主机；4、中国成为最大的游戏市场；5、以后游戏全部都是操纵真人来进行。

天津　抬头见喜■1、爱玩游戏的美女越来越多；2、日文游戏变中文；3、开发游戏变简单；4、游戏大众成年人化，因为我是大龄青年了。

上海　王恺■1、中华人民共和国游戏维权协会成立；2、《电软》成为协会唯一指定官方刊物；3、游戏产业在我国GDP总量已占70%；4、据国家统计局统计我国单机游戏玩家已达10亿；5、据有关部门调查，目前我国公民90%拥有PS3。

上海　朱俊帆■1、索尼总裁跳楼；2、PS2价格暴跌；3、Wii价格狂升；4、NDSLL近期推出；5、艾丽斯在新《FF7》中不死。

福建　陈潇■1、中国游戏行货主机横空出世；2、中国自主开发主机；3、体感游戏时代到来；4、中国的D版商全面消失。

辽宁　赵文磊■1、让业界出现三分天下吧；2、中国人疯狂抢购行货正版货；3、铃木裕、宫本茂、堀井雄二和坂口博信一同开发一款游戏；4、SNK再度恢复生机吧。

Voice 真的太兴奋了！FF7危机核心连同新PSP一起发售！尽管我不可能买到，但电软的各位同志们一定有条件入手吧？记得在书里秀一下哦！

叶子，你个人认为等待一款自己喜欢的游戏的过程是什么感觉？还有，上夜班最大的敌人是什么？我个人认为是时钟。看得越多，走得越慢。——广州　吴冬琪



小沛■我们编辑中确实有一位老兄连同限定版主机一同购入了，不过我们剩下的人打算趁此机会拆他的机器做研究……估计你只能看到一堆零件和一个泪流满面的人。等待一款自己喜欢的游戏是十分幸福的，虽然过程比较痛苦，但拿到之后会觉得分外珍惜。至于加夜班，大敌当然是疲劳啊！好在我从没有通宵过。

Voice 首先我想请叶子姐替我抽木头一顿，因为我发现他是属于那种不能长期坚持工作的人。“风料理”那么精彩的栏目他竟然不能坚持做下去。其次，我想问问叶子对《狂野历险第五先驱》的看法，我认为它的剧情超赞呀！——辽宁　赵文磊



北斗的手第二次登场

6

小沛■看来我必须替木头平反了，他的“风料理”确实很不错，但之所以停下来并不是不能长期坚持工作，而是他的工作实在很忙。我们在杂志上看不到名字的编辑并不是就很闲，而是有太多幕后的工作需要他们来完



### 荐菜

真实系列……

●其实我并不热衷于看F1赛车，不过我很热衷于看热闹——F1间谍案这样的超级大热闹当然不能不看。麦克拉伦车队东窗事发，今年眼看就要到手的冠军丢了，还被活活罚了一亿美元。一亿美元啊，那得是多大一堆啊，不用换成一分钱的钢镚儿都能砸死一个排的人了。

●其实我并不十分关注切尔西，不过我非常关注穆里尼奥——穆里尼奥下课这样的超级大新闻当然不能错过。三年拿了六个冠军，这样的成绩也被解雇，不知道他的继任者要怎样才能使卢布拉莫维奇这位大老板满意呢？当然我最关注的还是穆里尼奥今后的去向，个人强烈推荐他到AC米兰、巴塞罗那或者中国国家队执教。为啥？想想看，穆里尼奥vs肥罗、穆里尼奥vs埃托奥、穆里尼奥vs中国足协，哪一场不是能让人万分期待的激情戏啊……

成。像新闻　　　　　眼、无双报道这些不署名的栏目，难道就是自己生出来的吗？而且一本杂志除了大家能够看到的内容，背后还有很多复杂的制作程序。风林和PERFECT的名字在杂志里是很少出现的，然而就工作量来说，绝对是最多的。

就《狂野历险第五先驱》的看法问题，还是等叶子回来再说吧。我实在是不清楚。



## 雪飞

已经把结婚提上议事日程……

●我确认本人的家族成员体内都流淌着战斗民族的血液，因为经常会因为一点点小事情打得不可开交。打完之后，全家都是哈哈一笑，嘲笑自己当时的冲动，不过顶多半天儿之后，又会为更小的事情打起来。

●装修真的是一件苦差事，水电改造选择了一家专业公司，结果家里新换的马桶被打破，地砖墙砖都选的是名牌高价货，结果第一次运来的全是垃圾砖，不但有大量缺角砖，还有不少颜色不一。现在全家人谁都不能提装修，一旦提起，不是引发战争就是全家郁闷。我发誓以后有钱一定直接买精装好的房子。

●貌似忠厚善良的新同事每天晚上都要在QQ上发一些垃圾信息，他本人坚持说QQ中毒，我却怀疑其实是他有这种特殊的癖好。

**Voice** **为何电软对某些游戏的翻译与市面上常见的翻译不一样？如《GTA》电软译为《横行霸道》，而市面上通常译为《侠盗猎车手》。**

**——四川　陈可之**



**小沛■**中国的四大名著在国外有数不清的译名，例如《西游记》被翻译成《猴》、《水浒传》被翻译成《发生在水边的故事》等等。翻译讲究信、达、雅，





又是北斗的手

而因为汉语博大精深，一个词往往有多种译法，于是对于官方没有给出中文译名的作品，我们往往会采用自己的定名。就拿《GTA》来说，名字的直译是“偷车贼”，然而游戏的内容可不仅仅是偷车，几乎是无恶不作。那么综合考虑之下，“横行霸道”首先读起来很舒服（字数为双数），然后又能涵盖游戏的内容，自然我们会以此来命名。我觉得比“侠盗猎车手”可要强百倍了。

另外，有些译名我们也没有依照官方的叫法。因为有些历史悠久的游戏系列，早在十多年前就已经深入人心了，而最近几年官方才给出中文名字，大家不免会有点别扭，于是我们照顾到大家的感情，也就没有跟风。例如《合金装备》叫做“潜龙谍影”等等。



## 风林

东瀛游

●大家看到这期手札的时候，风某人在日本，好好的放松一下，回来就会给大家带来相当多的惊喜。敬请期待。

●终于决定入手PS3了，没办法，为了KZ2，早入早安心。

●《Halo3》顺利偷跑，终于可以早几天开打了，非常开心，因为后面的事情非常多，一直担心因为时间太紧张而无法在十一前完成游戏，现在看来应该没问题了，写这期手札的时候是9月20日，TGS开展第一天，各种信息相当多，但我心里想的却是Halo3和PS3，一旦拥有，别无所求。

●由于收集游戏过多，最近已经开始准备做备份和目录了，目前家里的游戏虽然整理得很齐全，但却没有事先做好检索，游戏一堆进去就再也找不出来。

●接下来的三个月是绝对的游戏狂潮，阵容之庞大远非以前可比，今年游戏市场跟好莱坞有几分相似，都是创造新记录的年份，当然游戏因为有了NDS，一切都不一样。

小沛说：相比上次，进步不小！

**Voice** **哈哈，我就说我猜中了嘛！上次欢乐谷之行的那个泡面头就是叶子，怎么样，被人揭穿的感觉不好吧。嘻嘻，我真聪明，不过你肯定又会说猜中了没奖的。所以我只好说你泡面头来发泄一下。“泡面头、泡面头、泡面头……”**

**——广东　李伟健**

**小沛■**很遗憾，你猜错了。在上期的杂志上，那个MM又登场了，而且是整页的篇幅。另外说一句，照片是小沛我的杰作。想要的就准备银子竞拍吧！

**Voice** **终于买Wii了，玩了一段时间，感觉不像当初买PS2时那么兴奋，是因为年龄？不对吧，我毕竟还是个未成年人。是因为游戏人数？Wii手柄太贵了，所以没有多买一个，单人确实不及与人同乐好玩。是因为Wii游戏本身？虽说是体感操作，但玩过不同的游戏，也有一种千篇一律的感觉，可我还是喜欢。是因为游戏经验？游戏玩多了，对它们也有一份沉着和冷静。叶子，你是怎么想的呢？**

**——广东　李伟健**



**小沛■**这个问题我回答比较合适，因为叶子好像不怎么喜欢Wii……而我则是Wii的双手柄持有者！我买到Wii的那一天也是非常兴奋，不过兴奋时间明显没有PS2持续得那么长。其实最重要的一点是，我买PS2时是PS2的中期，很多好游戏早就发售了，玩都玩不完。而我买Wii的时候，距离它首发也就3个月左右，可玩的游戏那么少，自然兴奋感就差了。估计等《生化危机 安布雷克年代记》、《任天堂明星大乱斗X》等作品推出的时候，我就又该疯狂了。





**Voice** **叶子啊！名字给我打错了啊！我上过一次闯家的，这次给我弄个“孙佳海”了，唉~~。话说你说我连看七期闯家有没有神经错乱，其实我是无序看的，要是你说有什么出处，我就回去找，说下几期有什么惊喜也一本本的找，感觉也挺有意思的。**

**——辽宁　孙维海**



**小沛■**在上期杂志里，小沛说了一些读者来信的注意事项，其中很重要的一点就是字迹要工整清晰。大家最常写的可能就是自己的名字，于是其他的字还好说，一写自己名字时就容易带出个人的风格，写得很“个性”。检验自己是否有这个毛病的最佳方法就是，写下自己的名字，然后让一个和自己不熟的人去认。另外，人名中常常会用到一些不常见的生僻字，这些字在来信时尤其要一笔一划地写清楚，否则，姓名刊登错是难免的。甚至会影响到你的信件不能被刊登。

**Voice** **叶子：小弟我好不容易到了北京，而且就在第二天买了本《电软》，可我翻了半天，没找到你们编辑部的地址，这以后我要是回家看看，也看不到啊。还有，北京哪里有卖次**





**世代商品的地方，最好是比较集中的。小弟现在是北京科技大学的新生了，北京天气有些不适应，最近在感冒，有挂念父母的缘故吧，要是叶子把上面那些都告诉我，说不定我就突然好了。**

**——北京　高成**

**小沛■**为了让你的病快点好，我一定认真回答，不过答案你是不是满意，我就不敢保证了。首先，我们的地址是没有必要对外界公开的，因为大家平时工作特别忙，根本不方便接待读者等来

## 你最希望游戏界出现哪些变化？请发挥想象力。

山东 祝晓光■1、索尼、微软、任天堂大一统；2、让小岛这样的游戏制作人做客百家讲坛；3、小岛制作《恶魔猎人5》；4、游戏从世界上消失；5、Wii、PS3、Xbox360能够和大白菜一个价，好用它们来造房子。

浙江 章文强■1、取消按键设定，纯动作操作的Wii 2快快出！2、中国能占电子游戏界一席之地；3、任天堂的主机画面超过PS3；4、有一个全新的游戏引领一代潮流；5、出现次世代第4大主机。

广东 李伟健■1、游戏等级限制解除；2、索尼、任天堂、微软、EA、世嘉、CAPCOM、史艾分别吞并所有其他厂商成为战国七雄；3、游戏走进校园。

广东 邱智申■1、国内开发一部可以和PSP比较的机子；2、汉化做得更好；3、PSP价格大跳水；4、掌机成为比手机更重要的东西。

贵州 张梦洁■1、中国突然出现一家大游戏厂商，并异军突起；2、所有游戏正版都便宜到几十块；3、索尼、任天堂、微软握手言和结成统一阵营，互相开发游戏；4、女性玩家和男性玩家平分天下。

北京 高成■1、任天堂与SCE合并，微软被打倒；2、PS3发售内地版，价格便宜；3、坂口博信重返S·E再创作FF；4、《DMC4》复刻到PS2上；5、Disney被SCE收购。

安徽 汪潇■1、PS3的销量起死回生；2、PSP（新版）全球销量直逼NDSL；3、任天堂Wii手柄遭人诟病，销量减少；4、微软Xbox360在《光环3》之下销量上升；5、《真三国无双5》决定由PS3独占。

---

叶子姐，继你之后，第二个“女王”暗凌即将诞生了，你有感到不安吗？有没有“女王之位”不保的可能？
——北京 杜昊

叶子所属的植物应该是常绿科的，要不然到了秋天家就变得荒凉了。
——广东 伍海宁

叶子：你好，我已经是电软的老读者了，也是老玩家了，玩龄有15年了，现在我依然热爱并且执着地玩着TV游戏，因为它的画面实在是太漂亮了，以后还会继续华丽下去。现在虽然很忙，但是我相信过不了多久，我就会特别空闲，接着玩我心爱的电视游戏。叶子，你现在喜欢玩TV游戏还是喜欢玩PC网络游戏？
——广西 蒋兴政

叶姐：我过得好郁闷，以前在家遇到任何烦心的事都可拿起手柄一切都忘了，可是现在没有游戏的日子，简直苦不堪言啊！现实真的很无奈，但又不得不面对！辛苦叶姐了，又听我的“肺”语！
——山西 张亮

叶姐，最近因为紧张的学习和空虚的钱包导致我一连三个月没买电软了，不过我并不担心这个家会嫌弃我，因为家是停歇的港湾。
——重庆 朱康伟



### 北斗 ……中秋月圆夜，把酒问青天

●和小沛的“小二，切两斤熟牛肉，再来一坛子好酒”大计终于圆满实现，吃得很痛快！发现电视里好汉们喝酒时，喝下去一小半漏下去一大半的功夫还真不好学，反正我衣服全湿透了也没学会。
●虽然自己都觉得有些不可思议，不过我终于还是生了一回病。按照PERFECT君和木头的看法，像我这种多少年都不得病的人，应该是一得病就会挂掉，不过很遗憾，在躺了半天之后，我又完全复活了，真不过瘾。
●好像最近几乎所有的电视台晚上都在放《狼毒花》，不过说实话我还是更喜欢看《士兵突击》。
●十一马上就要到了，有许多想去的地方，可惜要么没钱要么没时间要么嫌人太多，最终计划迟迟定不下来。或者背个包随便找些地方流浪，其实很多美好的东西就在身边，只是我们总是将眼光放得太远。

客。即便是面试等必要的见面，我们也不是随时都有时间的，必须提前预约。所以，如果想来编辑部看一看的话，等毕业时来这里面试看看吧。

其次，北京的确有集中卖次世代商品的地方，名气大到如果我在这里说的话，都会有人笑话我。你可以问问北京当地凡是玩游戏的人。相信他们都会异口同声地对你说出一个名胜古迹的名字。

最后，北京这些天天气变化很快，要注意夜间保暖。祝你早日康复！

**Voice** 对电软有以下几点意见：

（1）以后做机战，SD世纪这种“高达”类游戏攻略时，请问能否把主角名译为中文？我个人喜欢SEED系，找啊找还是不懂日文中“基拉”咋写……

（2）龙哥以后言辞搞笑一点点就好，我在老爸面前一说“龙哥”好像听起来特那个啥，像黑帮……

（3）赠品改一下……海报，不太喜欢，希望每期可以送些不一样的物品。但千万不要因为个人一句话而使你们的工作更累，毕竟目前大家做的都很好。

（4）节目不要一期有，下一期又没了，暂放下“风料理”不说（估计早都搁浅了……）像介绍动漫的那个节目经常一会儿见，一会儿不见的。
——河南 高尚

小沛■（1）攻略的制作过程那真是苦不堪言啊，有时候一个新游戏到的时候，万一赶上杂志制作的后半期，那么负责这个攻略的编辑两天不睡觉的情况也是有的。所以在某些方面可能会有考虑不周的地方，特别是类似“高达”、“机战”这种耗时间的游戏。

（2）龙哥一直很搞笑啊，这头粉色的河马可是我们的吉祥物呢！

（3）关于赠品的问题，估计一百万个读者中会有几十万种意见，我们的杂志可是每期只有一种赠品，实在很难满足所有人的愿望。另外，赠品还牵扯到很多方面的问题，总之希望大家体谅吧，我们也会尽力搞得丰富一点。

（4）栏目的存在与否也是个很难办的问题，例如一个栏目办得久了，难免创意枯竭，如果硬是要继续下去的话，恐怕读者们就要烦了。时常推出新栏目，不也能让大家时刻保持新鲜感吗？

9月24日是你的生日，估计这期杂志上市的时候早就已经过了，希望你喜欢这份迟来的礼物，并补祝你生日快乐！



# 龙哥热线

某晚在CCTV6看《加勒比海盗》，半集的工夫就插播了5次皆长达十分钟的广告，最后只得含恨而睡……

由于吃不到肉沫酱面而投奔刀削面阵营的龙哥

吃不起方便面的龙哥你好：三台次世代主机的大战打得很凶，但我也只是观望，目前很看好Wii，但我担心老任太过注重游戏创意，未来在Wii上看不到什么像《生化4》这样的传统大作，龙哥您怎么看？

（江西上饶 徐乐诗）

说实话，像Wii这样以创意和体感操作为卖点的主机，这种新意可以促进主机销量的提升以及许多新玩法作品的出现，但是"传统大作"如果还是完全按照以前的模式照搬上来的话，其效果未必就好，更不能"为了改变而改变"。而且非常重要的一点，从目前的数据来看，不论是NDS还是Wii，它们之所以能够取得这么大的成功，正是因为它们的创意在开拓新用户群上的成功，换句话说，如今它们的用户群和传统主机的用户群组成是有一定差异的，"传统大作"未必就一定能在Wii上吃得开。这点，在NDS上已经非常明显了，不少"传统大作"在NDS上的销量其实并不很理想，而那些大卖的作品，例如《脑白金》系列等等，其实都是一些小品级的作品。之所以会出现这种情况，最主要的原因就是大量新玩家群的加入，在日本以家庭主妇最多，那些卖得好的小游戏或者是我们感觉比较怪的游戏反而符合她们的喜好。用户群构成的变化对游戏销量的影响是厂商们特别需要关注的，不过只要主机有了足够大的普及量，就足以吸引大作的加盟，例如DQ9在NDS上发售就是很好的一个例子。并不是所有的"传统大作"都适合在Wii这样的主机上推出，不过生化系列倒还是比较有可能的。

拜请龙安：小弟有些问题还请帮助解决：1、小弟有台旧DC开机后颜色不正，背景有条条，画质不清（有过开机连续插拔AV线）不知什么毛病？2、两台PS2可以联机吗？（不上网）朋友说行，要用线吗？多少钱？3、DQ8我收集了7个贤者魂后去找鸟，它只说了些什么并不带我走怎么办？还请龙哥一定帮帮小弟。

（河北沧州 李孟阳）

1、估计是主板的问题，建议你拿到游戏店去送修，不过具体的修理费用龙哥也拿不准。2、为什么要两台PS2不上网联机呢？一般游戏的话双打就可以了吧，实在不行买个四分插就够了。至于《怪物猎人》那样的游戏，还是联网玩比较有意思。单纯两台PS2不上网联机的游戏好像没有什么。3、7个珠子都找到之后再去神鸟应该就可以带你直接飞往最终的迷宫了。不过我记得在带你飞走之前会先问你是否准备好了是否现在就出发之类的问题，你可能是在此时的回答选择上没有选对，神鸟以为你还没有准备好，所以没有带你走。你回答的时候试一下不同的组合，应该就行了。

龙哥，这两道是必答题，答对的话我就认为你是条龙，否则……小弟最近想买Wii有什么要注意的么？像怎么挑机、价格什么的。还有我《深渊传说》到两罗莉对决那里出森林发现飞空艇没了……我用的D版，不是灵异事件吧。请龙哥开始答题！

（北京 张嘉骏）

这方面倒没有什么太多需要注意的，不过电源方面倒是需要注意，如果你的机子是110V的话，这就需要再单独购买一个110-220的变压器，这个最好选质量好一点的。改机芯片方面，其实现在市场上还都是Wiikey及其克隆品系列的，倒是没有什么太多的悬念，不过由于最近任天堂特意针对此事进行了调整，已经有不少改过机的玩家机子变成砖头或是半砖的事情发生了，所以你买回机子后最好多留意一下相关的信息。《深渊传说》的问题，在**チグール**森林完成BOSS战后，需要先出森林去"职人的街"，在门口会发生剧情，里面和缇亚祖父对话后剧情自动到**バチカル**城。这是剧情设置的问题，与D版什么的没有关系。另外，以后问问题的话最好不要用"两罗莉"这么"专业"的称呼，方便的话还是尽量写上人物的原名，你突然来一句"两罗莉"，龙哥一时半会是很难想起究竟说的是谁。而且就龙哥个人而言，不大喜欢"罗莉"、"正太"……等等一系列的这套称呼，别扭。

龙哥，这一期我终于见到您给我解答的生化4问题了，太感谢了，在下还有一问题，请龙哥赐教：NGC版《神乐传说》地之神殿说要有什么，我也不知道，好像把那水冻起来，可是我不知道怎么做，请龙哥赐教。

（河北唐山 王鹏）

地之神殿，事先要用某种饮料（忘记名字了）让矿山中的小矮人回来才能让门口挡路的小矮人让开。进入地之神殿后需要先改变**ソ－ザラ－リング**的属性，这里的属性效果应该是地震效果，对有竖起石头挡路的地方使用就可以让道路通畅。后期还有一个小游戏就是需要和小矮人玩捉迷藏，这个迷宫里没有需要"把水冻起来"之类的谜题，所有解谜要素都是和利用地震改变地形效果有关。请确认你的问题。

龙哥好，我有两个问题急待解决：1、某一天，发现启动Sonic Stage 4.0时，总提示"正在更新数据库"，之后再没有反应，尝试替换数据库文件也不行，请问除了重装OS以外还有没有办法解决？2、我在用Sonic Stage 4.0时发现"转换格式"一直为灰色，无法选取，没有办法给PSP转换歌曲，源文件不管为何种格式都转不了，为何？（四川绵阳 陈可之）

1、好像是电脑注册表出问题了，你先试试到注册表编辑器里面删除这两项：HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Sony，HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Sony Corporation，然后重装Sonic Stage，如果还不行的话，就只能重装电脑了。2、组装记忆棒的话，要先转到电脑上，用SONICSTAGE转成OMA，再改扩展名为AA3，关掉SONICSTAGE再连接PSP，把AA3文件复制到PSP记忆棒的MUSIC文件夹就好了。还有，源音乐格式如果是FLAC、APE一类无损压缩的话，要先用foorbar转换为WAV文件，然后才能转换。

FC上的《合金装备》（Metal Gear），被关入监狱后，走出那个房间，上面的门打不开，要用什么才能打开啊？还有那个"iron glove"是什么东东，小弟没弄明白啊，望龙哥指点。

（北京 高成）

在接到**ビッグボス**的通信后他会让你在墙上找隐藏的机关，用拳头攻击左上的墙壁会出现感叹号，再打几拳就会砸开通路，在左边的房内可以救出灰狐，砸开下方中央的墙壁后出去往右。这里会遭遇第一个BOSS**ショツトメ－カ－**，打他之前得先拿回装备，东东都在下方右侧的门里，再用磁卡1进入下方左侧的门得到磁卡3和发信机，注意一定得马上把发信机扔掉，否则不管你去哪都马上会被敌人发现！用遥控导弹干掉**ショツトメ－カ－**后往右用磁卡3出门。"iron glove"就是用来让你挖墙使的，这是FC版MG独有的道具，在最早MSX版的MG版中是通过降落伞进行空降的，那里面并没有"iron glove"这个道具。

感谢回答我的question。1、GBA上的《真三国无双A》中张飞最强武器是什么？是否有隐藏人物可选择？2、PS2上的《旺达与巨像》是否可以用按键开启的隐藏模式？3、GBASP如

果长时间不玩，是否会漏电？

（安徽宣城 汪潇）



←从监狱逃脱救出灰狐后紧接着就是一场BOSS战。

1、拿武器的方法主要有三种：过关奖励、地图道具以及特殊事件。过关后，会有一个能力点数，其值为过关后武将身上发动能力的折算值，最高为1000，该指数和奖励的东西有关。在所有的武器当中有部分武器是专属武器，任何S级武器都必须在HARD难度下才能入手。一般情况下过关后只要能力点数不是太低，即可随机入手一把该武将可使用的3类武器之一的S级武器。另外，还有部分武器是需要通过特殊事件才能获得的。这里给你一个未经测试的小秘技：用赵云在无双模式中打过成都讨伐战后，在自由模式中用赵云打这一关，游戏开始后向下走过桥，在吕布出现的地方待机，会出现得到新武器的提示，但是看不到有宝箱出现，过关后查看武器会发现已拥有所有武器。本作唯一的隐藏人物吕布需要在三个国家全部打完之后才能出现。2、完成普通难度和困难难度的“Time Attack”模式并获得所有16个奖励道具，然后在标题画面按住圈键并选择开始新游戏，游戏开始后你就会发现Agro（那匹马）变成白色的了。完成普通难度或困难难度的“Time Attack”模式并获得所有16个奖励道具，然后在标题画面按住方块键并选择开始新游戏，游戏开始后你就会发现Agro变成棕色的了。3、电池漏电实际上是自然放电，不过我们通常所说的电池漏电主要是指的家用干电池，例如手电长期不使用的话应该将电池取出来或者倒置这已经是常识问题了，不然漏电后流出的溶液对电器会造成腐蚀。不过GBASP、NDSL以及PSP使用的都是锂电池，其在使用和保养上并不存在这类问题。锂电有记忆效应，是通过锂离子和其他元素的离子产生共价而放电，如果放电不完全，就充电的话，会失去一部分电池容量空间，那个空间就是上次电没用尽的那部分，如果是正在使用，一定要把电放完后才能充电。而长时间放电保存（也称带电保存）的要求，是不要让锂离子失去活性前产生记忆效应，所以保存时间很长时，要把电池电充满，然后，电池会通过空气自然放电，这段时间就不能再充电了，待电放尽后才可充电，并且在电池自然放电完后要继续为电池续电，不然会使锂离子失去活性。这些都是需要注意的。

龙哥，小弟有一连串的问题向你请教。1、听说《生化2》能打出豪鬼，怎么打？2、《生化2》克莱尔篇中，打火机在哪？3、你觉得《生化5》会和《生化4》的操作一样吗？4、《源氏》还会有续作吗？好了，为了不打扰你，就这些吧。（重庆 朱康伟）



1、所谓《生化2》能打出豪鬼的传言，其实就类似于《魂斗罗》的“水下八关”，纯粹是谣言。当初《生化危机2》发售之后，著名的游戏杂志《EGM》在4月1日愚人节传出了一条令人震惊的消息，据该杂志称，只要将该作通关足够的次数并且取得足够高的等级评价就可以使用《街霸》中的豪鬼，在该杂志中甚至还放出了豪鬼在“生化2”中出现的场面。这个说法后来被证明是愚人节的谎言，根本不存在此事，龙哥再重申一遍：这是假的。2、打火机需要从2楼的回廊绕到大厅的另外一边，进入尽头的门后在房间内的长凳上就能找到“打火机”。3、《生化5》在操作方式和系统方面肯定是会按4代的风格来制作的，4代在操作方式上的革新所带来的成功是大家有目共睹的，在之前对制作人关于BH5的访谈中其也表示，“相信大家也都不希望操作方式重新回归以前那种感觉”。所以说，《生化5》的操作系统方面，应该会在一些细节部分有所变动和改进，但整体风格仍然会延续4代。4、估计再出续作的可能性不大，2005年推出《源氏》这款游戏实际上是因为当年是日本的“义经年”，冈本吉起自己成立新公司之后正好趁着这股风潮推出了以源义经为主角的《源氏》，而且本作的素质确实也不错，市场反响也比较好。不过作为PS3首发作品的《源氏2》则受到了许多玩家的批评，很明显是赶工出来的作品，而且在故事方面实际上也已经完结了。龙哥不能说《源氏》一定不会出续作，但是这个希望真的极小。

1、Wii在2008年8月份价格能否降到1300元左右呢？2、PS2、NGC、XBOX的PC模拟器在2008年8月份能否完美运行呢？　（上海 徐雨冬）



龙哥很好奇，你为什么都把时间定在“2008年8月份呢”？难道你认为任天堂或是那些模拟器开发者也喜欢“迎奥运、献大礼”，专门赶在北京奥运的时候降价、发布完美的模拟器？明显不可能嘛！1、降价是肯定的，但要降到“1300”这个价位还是相当有难度的。2、我说，你真那么想玩这些主机上的游戏的话，直接买台机子不就完了呢？这些如今都已经是“过气主机”，价格已经都很低了，别说要想在PC上完美运行它们的模拟器有多困难，就算以后真能制作出完美的模拟器，那对PC的硬件配置有多高你也应该大致有个底吧？光是升级这些硬件的钱就至少能买下这三台全新的主机还绰绰有余了，何必呢？

万知、万全、万能的龙哥好！小弟再次有问题要问龙哥，请龙哥笑纳，嘿嘿……1、《战神2》中我打到三个巨马的马车那里，可是转了三个颜色的机关之后它们就回转回去，马车还是不走，为什么呢？2、DMC3普通版中那个晃摇杆的秘籍在特别版中可用吗？3、DMC3特别版中的20个Secret Mission在哪里能开启啊？我太需要这个攻略了！因为这涉及到我的，哦不，是但丁的生命问题，请龙哥无论如何要回答这个问题！4、354中甄姬的4级武器啊“月妖日狂”怎么打？最后再说一句：《真三国无双5》要出了，真乃天下之幸也，可是PS3的价格……唉，不如龙哥资助咱一台？

（黑龙江大庆 付成辛）



1、它们的确是会再转回去，不过这期间是有一个时间的，你需要在转动机关之后的这一小段时间内快速赶到与机关颜色相同的另外一个机关处激活才行，这里想要完成谜题最关键的就是速度。2、有所变动，这个问题上期刚在热线中回答过。3、你搞错了，关卡是20个，Secret Mission只有12个。SECRET MISSION 1：在M3BOSS战前的时空神像附近，有一道暗门可以进入，达成条件是在规定时间内消灭全部敌人；SECRET MISSION 2：在M5打升降机轮盘的地方，调查右边墙壁上红色的地方，达成条件是无伤情况下全灭敌人；SECRET MISSION 3：在M7开始的时候，调查大门上方发红光的地方，达成条件是滞空20秒；SECRET MISSION 4：在M8最开始的场景，到船下方打破木板之后调查里面的门，达成条件是使升降机到达顶层。SECRET MISSION 5：在M9通过小瀑布后到达的场景，跳进正面的那个通道，调查红色发光处，达成条件是在限定40秒内破坏场景内的物品。SECRET MISSION 6：在M10取得Neo genprator的那个巨大雕像的右边，调查蓝色物体，达成条件是在限定时间内取得全部红魔石。SECRET MISSION 7：在M12的时候顺路回到齿轮房间，出口的右侧高台上调查红色发光处，达成条件是在限定时间内拿到蓝魔石碎片。SECRET MISSION 8：在M13的回旋通道内，有唯一一盏发红光的灯，调查即可，达成条件是敌人全灭。SECRET MISSION 9：在M13光线机关的房间，内部通道的左边上层，调查红色发光即可，达成条件是在移动的缆车上解决全部出现的敌人。SECRET MISSION 10：在M16得到Golden Sun地方调查旁边的门，达成条件是解决一个光线谜题。SECRET MISSION 11：在M17过了突刺机关的场景以后，利用跳跃平台来到上层，向前走到楼梯的位置，然后跳到横梁上，调查一个发光的石像，达成条件是通过突刺机关的通道。SECRET MISSION 12：在M18那只大脚的左侧，调查有刻纹的地方，达成条件是利用移动中的方块平台到达最高处。4、“月妖日狂”的入手方法：困难模式，合肥新城之战，击破300人后找曹丕引发动画，然后就有贵重品情报了（在孙权本阵处）。最后，PS3的问题，等哪位大善人资助龙哥一台先吧……

在被生命之源浸润的美丽行星上
一场由文明所引发的巨大变革正在悄然降临
人类的欲望伸向深邃的地下
在对能量的攫取中爆发出无尽的贪婪
名为“神罗”的公司掌握了终极的技术
用“魔晃”之力编织出浮华的梦幻
巨大的都市拔地而起
战斗的硝烟也随着争端逐渐蔓延
一群在秘密研究中成为“士兵”的年轻人
为追逐梦想而投身战线先端
可是，无人知晓正在等待着自己的残酷命运
就在那场永劫之灾的

# 七年前——



←FF7主人公克劳德也会在本作中登场，原作之前发生的故事就此揭开。

## 原作中主线剧情的前传，重新构造崭新篇章。


→本作是与《最终幻想VII》形式不同的游戏，在保留“魔石”及ATB等经典系统之余，创造出了全新的动作感觉。

# CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

《核心危机·最终幻想VII》是SQUARE·ENIX公司推出的“Compilation of FFVII”系列游戏中的最新作品。本作选择了原作之前的故事作为入手点，结合原作的世界观、重要概念与最新的动作系统，在PSP上创造出了全新的《最终幻想》。本作的主题是“比起自己的悲剧命运来，男人更容易为朋友而流泪”。在《最终幻想VII》原作中，发狂的萨菲罗斯引起了巨大的灾祸，本作揭示的是这段剧情七年前发生的往事，导致角色间相互纠结的原因也将彻底解明。这篇攻略将对本作进行彻底解说，希望能对大家品味这款游戏提供一点帮助。

口文/菁子

| PSP | 本刊译名：核心危机 最终幻想VII | | | | CERO B |
|---|---|---|---|---|---|
| | SQUARE ENIX | 6090日元 | 2007年9月13日 | | |
| 动作角色扮演 | UMD | 日版 | 1人 | 256KB | |

Zack

# 从当年的最终幻想中衍生出的新作，对世界观与情节进行重新诠释。

本作的原点是1997年1月31日发售的《最终幻想Ⅶ》，这也是《最终幻想》系列在PS上发售的第一款作品。与系列前6部作品不同，《最终幻想Ⅶ》首次使用3D构图技术刻画背景与人物，创造出了全新的游戏表现力。本作是沿着原作中壮阔世界观创作出的崭新传奇，很多情节都和《最终幻想Ⅶ》原作有着密切的关系。






↑“尼布尔海姆事件”是连接《最终幻想Ⅶ》与本作的重要情节。在本作之中，这段关键剧情以全新的画面被再度表现出来，玩家们可以彻底了解扎克斯和克劳德之间的命运交错。

## 对原作当中重要的细节，再度进行仔细刻画……

←《最终幻想Ⅶ》的核心人物之一艾莉丝也在本作中出现。

# 对实时行动战斗系统做出大胆尝试，在华丽的动作中感受原作气氛。



“实时行动战斗系统（ATB）”是《最终幻想Ⅶ》中的主要系统之一，玩家要在真实时间中输入指令，体会到如同动作游戏一般的紧张感。而本作在这个系统的基础上进行了重新制作，彻底加强了操作要素，使战斗变成了更具有流动感的动作形式。同时，本作采用了《最终幻想Ⅶ》中的魔石系统，保持游戏中成长要素的充实。



←魔石系统的成长要素依然健在，值得仔细研究。

→比起原来的ATB，本作中的战斗感觉更加激烈逼真。

## 身处熟悉的作战环境里，亲自体验战斗节奏。

# Compilation of FFⅦ 最终幻想Ⅶ相关作品

“Compilation of FFⅦ”是以《最终幻想Ⅶ》为中心推出的，对原作中没有解开的谜，以及原作情节前后所发生的故事进行描述的软件系列，作品形式非常广泛，除家用游戏之外，还包括CG动画等。

**CC　核心危机（Crisis Core）　PSP**

本作的主人公是在《最终幻想Ⅶ》中对克劳德形成很大影响的扎克斯。除扎克斯以外，萨非罗斯等一级“士兵”以及艾莉丝也会在本作中登场。

七年前

**BC　危机前传　手机**

主角作为神罗组织“塔克斯”的一员，与反神罗组织进行战斗。本作的剧情从《最终幻想Ⅶ》故事六年前开始。

六年前

**FFⅦ　最终幻想Ⅶ　PSP**

处于本系列原点的游戏作品。为了在萨非罗斯引起的大灾祸中守护世界，主人公克劳德等人踏上了战斗的历程。

二年后

三年后

**AC　少年归来　影像**

以《最终幻想Ⅶ》故事的两年后为舞台，描写了克劳德等人在残留灾厄伤痕的世界上进行新战斗的CG影像作品。

**DC　塞伯拉斯的挽歌　PS2**

以DG士兵和文森特的战斗为中心，揭开了文森特不老不死的秘密。本作是一款动作射击游戏，是厂商为了开掘全新游戏可能性而推出的意欲之作。

# 可以进一步了解FFⅦ的特殊用语集

**●魔晃能量**

“魔晃”是《最终幻想Ⅶ》所在行星的生命之源，因此也称作“Life Stream”。神罗公司为了将魔晃当成一种能源来使用，制造出了从行星中吸收魔晃的装置。《最终幻想Ⅶ》中的重要道具“魔石”就是利用魔晃能量凝缩而成的结晶。

**●神罗公司**

原本是一间兵器开发公司，通过开发魔晃能量而得到急速成长，成了世界级大型企业。在发展过程中，神罗公司以能量独占为背景，实力逐渐超出了一般企业的范围，甚至还配备了专门的私人部队。

**●士兵**

神罗公司下属部队中能力突出者的称号，实际上是被宝条在身体中植入杰诺瓦（Jenova）细胞，并用魔晃能量照射过的人。心灵脆弱的人在照射魔晃能量时会变成魔物或废人，因此“士兵”的研究一直处于秘密进行的状态。

**●古代种**

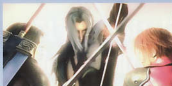
也称作赛特拉（Cetra），指从遥远往昔开始在宇宙间不断流浪的民族。一些厌倦了奔波的人们在行星上住了下来，进行生息繁衍，艾莉丝就是这个民族的后代。古代种是引导“约束之地”的存在，拥有与行星对话的能力。神罗公司认为“约束之地”拥有丰富的魔晃能源，因此对艾莉丝严加监视。

**●杰诺瓦**

很久以前从天空坠落的智慧生命体，被守护着星星的巨大生命体“神兵（Weapon）”打倒，此后一直在北方大空洞中处于假死状态。艾莉丝的父亲加斯特博士在探查中发现了杰诺瓦，这件事成了杰诺瓦计划（Jenova Project）的起源。

**●杰诺瓦计划**

通过将杰诺瓦细胞植入人类体内而人工制造出古代种的计划。加斯特博士原本认为杰诺瓦就是古代种，但在研究途中发现认定有误而退出了计划。但是，发现了杰诺瓦细胞强大力量的宝条开始进行独立研究，并最终制造出了“士兵”。宝条认为，在胎儿的身体中植入杰诺瓦细胞后可以造出更强的“士兵”，便用助手露可雷齐亚腹中的胎儿进行了实验，而这个实验体就是萨非罗斯。可以说，这项实验是导致《最终幻想Ⅶ》中一切灾祸的元凶。



# BATTLE of CRISIS CORE

本作是一款以动作要素为主的游戏。主人公在地图上行动时如果遇到敌人，就会实时进入动作部分的战斗场景。

## 感受实时战斗的兴奋 通过简单的操作完成华丽的攻击！

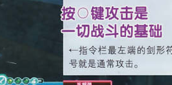
| 战斗时间操作方法 | |
|---|---|
| 模拟摇杆、方向键 | 移动 |
| ●L、R键 | 指令变更 |
| ●○键 | 指令实行 |
| ●△键 | 防御 |
| ●□键 | 回避 |

在本作之中，玩家将扮演扎克斯，使用剑技与魔法等手段打倒面前的敌人。战斗中的操作方法就如同左面表格中所显示的一样，除了一般移动之外，还有消费AP使出的防御与回避等特殊行动。通常攻击只要按下○键就能够自动使出，如果绕到敌方背后发动攻击，还会强制发动会心效果，提高伤害。



### 按○键攻击是一切战斗的基础

←指令栏最左端的剑形符号就是通常攻击。





### 根据状况选择各种指令 用合适的手段对应战场局势

→战斗时应当注意周旋，伺机绕到敌人背后发动攻击。被包围的时候则应当专心进行防御或回避，以寻找反击机会。

## 战斗画面解说

**D.M.W** 表现"士兵"特有能力的系统。消耗SP值进行回转，凑齐头像和数字后就能发动效果。

**SP** 发动D.M.W系统及进行魔石合成时所需要的点数。完成D.M.W及打倒敌人时可以获得。

**限界计** 用波形图表示出扎克斯的感情状态。感情波动时波形就会变化，对D.M.W系统造成影响。





**发动中的效果** 显示出当前身体上附带的特殊效果。除异常状态外，各种有利的辅助效果也会显示出来。

**扎克斯的状态** 显示出HP、MP和AP的当前和最大数值。当D.M.W发动效果时，当前值可能超越最大值。

**指令（魔石）** 显示出当前可以通过L、R键切换使用的指令。想使用魔石时，需要事先将魔石装备在身上。

## 魔石系统 ●装备的魔石会变成指令



魔石是成为本作中战斗系统基干的特殊道具。魔石从整体上可以划分成两类，一类是装备之后能作为指令在战斗中使用的魔石，另一类是装备之后能提升基本能力的魔石。魔石存在等级与附加效果的设定，身上装备的魔石会随着D.M.W的效果而提升性能。大多数魔石可以在网络商店中购入，或者通过下面介绍的魔石合成系统获得，但也有少数稀有魔石要在剧情进展到某种程度或完成某些特定任务后才能获得。



↑→通过L、R键将指令光标移动到魔石上之后，按下○键就可以使用魔石所代表的技巧。

### CHECK! 通过合成系统创造出全新魔石

"魔石合成"是将两种魔石和特殊道具进行组合后，创造出新品种魔石的系统。通过这种方法可以给原本拥有的魔石附加特殊效果，使其变得更加强力。游戏中还有一些魔石是只能通过这种方法获得的。当主线剧情进行到一定程度后，就可以在系统菜单中随时进行魔石合成了。



←↓合成需要消耗SP，相同魔石合成时常常出现附加效果。

## D.M.W Digital Mind Wave ●当头像和数字凑齐之后……



→左右的头像凑齐后，轮盘变成全屏表示。

D.M.W是"信号记忆波"的缩写，指本作中表现"士兵"专有能力的特殊系统。战斗中，D.M.W轮盘会自动消耗SP进行回转，当头像和数字凑成某种特定组合时就会发动效果。当左右两列凑成相同头像时，轮盘会进入"听张"状态，轮盘扩大到画面全体。此时，如果画面中出现与头像代表的角色相关的记忆影像，凑齐的概率会上升。轮盘中的头像会随游戏进行而增加。

### 播放影像后凑齐的概率会有所上升





↑→如果屏幕放映出与角色相关的影像，凑齐组合的可能性会提高。

### 数字7只要出现一个就有利

↑7是轮盘上比较特殊的数字，只要出现一个就会发动各种有利的效果。

### 凑齐了！



→轮盘有时还会自动进行微调。

### 发动必杀技与等级提升效果



↑相同头像下凑齐三个7，扎克斯的等级就会提升。

←头像凑齐后会发动各种必杀技，除攻击之外，也有用于回复的技巧。

# CHARACTER

对本作的登场人物进行整体介绍

以主人公扎克斯为代表，本作中的许多人物都来自《最终幻想Ⅶ》原作。这些人物在《最终幻想Ⅶ》的组合作品中以一直担当着重要的角色。当然，本作中也有原创人物出现，例如对扎克斯的思想产生重要影响的一级“士兵”安基尔等。下面，我们就整体介绍一下本作中出现的角色们。

**故事从杰尼西斯在任务中失踪开始**

在神罗与五台的作战中，一级“士兵”杰尼西斯和很多神罗兵一起失踪。扎克斯和安基尔奉命前往进行调查，但是……




## 士兵

在神罗公司私兵团中拥有超人能力的战士们。级别划分严格，最高的一级“士兵”人数寥寥无几。本作的剧情是以二级“士兵”扎克斯的经历为中心而展开的。



**萨非罗斯** 扎克斯所憧憬的一级“士兵”，拥有强大的力量，对待他人也很友善的神罗英雄。



**扎克斯** 本作的主人公，憧憬着萨非罗斯，希望成为英雄的年轻“士兵”，性格明朗快活。



**安基尔** 扎克斯的好友，对扎克斯的成长寄予厚望的一级“士兵”，性格严谨，但非常温和。



**拉扎德** 管理“士兵”们的高层指挥官。自己并不是“士兵”，因此很少在任务现场露面。



**杰尼西斯** 和很多神罗兵一起在任务中消失的一级“士兵”，曾经是萨非罗斯和安基尔的好友。

## 塔克斯

神罗公司总务部调查课的通称。其真实面目是执行特殊任务的精锐部队，全部由精英人员构成。从要员护卫、人才选拔到暗杀等等，执行任务的范围非常广泛。



**苍** 指挥塔克斯的青年，面对任何事态都能保持沉着冷静。负责监视古代种的任务。



**西斯涅** 虽然身为女性，却保持着塔克斯最年少入队纪录的精英工作员。使用巨大的手里剑。



**雷诺** 长着鲜红色头发的青年，总是摆出一副玩世不恭的神情，但对任务具有很强的责任感。



**鲁多** 与雷诺组成搭档的光头男子。与很爱说话的雷诺相对照，是个很少开口的沉默寡言者。

## 关键人物

在各种立场上与本作故事相连的关键人物们，出现的时机各不相同。其中不仅有《最终幻想Ⅶ》中出现过的人物，也有在本作中首次登场就扮演了重要角色的人。



**霍兰达** 原属神罗公司的科学家，拥有与杰诺瓦细胞相关的知识，与杰尼西斯共同策划复仇。



**艾莉丝** 非常喜欢鲜花的少女，是能够指引“约束之地”的“古代种”的末裔。扎克斯的女友。



**宝条** 神罗的科学部门主管，为实验而不惜任何代价的疯狂科学家，一直进行着秘密实验。



**克劳德** 为了成为“士兵”而离开家乡的少年。可是进入神罗后，始终只是一名普通的神罗兵。



**蒂法** 住在尼布尔海姆的少女，克劳德的青梅竹马。在萨非罗斯调查魔晃炉之际担任向导。

# 召唤兽

●收服具有强大力量的同伴

《最终幻想》系列中经典的“召唤兽”在本作中也会登场。拿到召唤魔石后，这些召唤兽就会用压倒性的力量帮助扎克斯在战斗中取得胜利。不过，本作中的召唤兽并不能通过指令随意使用，而是需要通过D.M.W的结果来发动。





**打倒后获得魔石** ↑在某些剧情或任务中打倒召唤兽后拿到召唤魔石。

**发动D.M.W!**



↑进入「听牌」状态后，轮盘有可能突然变化成召唤兽形式。在这种状态下凑齐头像就能完成召唤。

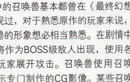
●《最终幻想Ⅶ》原作中的唤兽将在本作之中陆续出场!




操纵灼热火焰的魔人，使用“地狱的火炎”烧尽眼前的敌人。




象征生命的不死灵鸟，发动攻击的同时为主角附加重生效果。

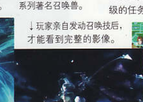



拥有巨大羽翼的龙王，攻击能力超越常识的系列著名召唤兽。

本作中的召唤兽基本都曾在《最终幻想Ⅶ》中出现过，对于熟悉原作的玩家来说，这些召唤兽的形象想必相当熟悉。在剧情中某些唤兽将作为BOSS级敌人出现，使用各种技巧向玩家展开攻击。召唤兽使用召唤技时会显示专门制作的CG影像。某些召唤兽的魔石在游戏序盘就可以拿到，但也有些召唤兽要在流程进展到终盘或者完成非常高级的任务后才能获得。



↑召唤兽作为敌人时，召唤技的影像是“剪辑版”。



↓玩家亲自发动召唤技后，才能看到完整的影像。



↑有些召唤兽的召唤魔石要等到完成特定任务之后才能获得。

# 任务模式解说

## 与主线情节并行存在的特殊支线游戏

在游戏中，主角可以接受一些需要专门完成的特殊任务，并在完成任务后获取相应的报酬。在记录点上按△键开启系统菜单后，就可以选择“ミッション”进入任务模式。



**先登录吧!**

想接受任务，首先要在游戏序盘时登录神罗的任务板。满足特定条件后，任务就会陆续追加。

**任务委托来自各种渠道**

与主线剧情相关的事后处理及实验体模拟战等等，大部分委托来自神罗内部。

任务的难度会直接显示在委托说明上，一目了然。

主角遇到尤菲之后，就会接到探索宝藏的委托。

**任务实行方法简单明快**

选择任务后进入任务场景，只要打倒特定敌人就能完成任务，并返回原来的记录点。

# 带着士兵的意志而踏上征途，但未来已经逐渐被黑暗所笼罩……

## 第一章 带上梦想

戒备森严的神罗都市中，刺耳的警报声不断响起。一列被劫持的火车突破关卡，带着轰鸣向前冲去。神罗公司派出旗下私兵队中最优秀的战士“士兵（**ソルジャー**）”追击这列列车，希望以此收拾局势。

年轻的二级“士兵”扎克斯（**ザックス**）也在参加这次任务的队伍之中。在接受了长官的指令后，扎克斯从直升机上跳向疾驰的火车车顶，冲破密集火力，从敌兵头上高高跃过，落到了车头与车厢的结合点。扎克斯用手中的利剑刺向结合器，分断了列车的连接，随后跳上车头。载着敌兵的车厢渐渐消失在扎克斯的视野之中。

警报的声音改变了，后续部队开始进行下一步作战。扎克斯护送车头平稳地驶进了站台，随后从车上跳下，走进了车站内部。扎克斯拿出手机，和指挥官安基尔（**アンジール**）取得联系。扎克斯对方才遇到的敌兵都是神罗兵装扮感到不解，安基尔说，这些敌兵都是反神罗组织“五台（**ウータイ**）”下属成员假扮的。安基尔向扎克斯做出指示，让扎克斯前往八番街。正在此时，很多全副武装的敌兵从站台下向扎克斯冲来。

凭借出众的身手，扎克斯迅速打倒了敌兵，冲出站台，来到街道上。在打倒了拦路的魔兽后，扎克斯垂下手中的剑，脸上露出了轻松的神情。可就在这时，一柄雪亮的利刃突然架在了扎克斯的颈间。扎克斯缓缓转过头来，不禁大吃一惊。手持长刀站在自己面前的，居然是神罗实力最强的一级“士兵”之一——萨非罗斯（**セフィロス**）。

突然，扎克斯猛然举剑发动了反击。

“我要……成为英雄！”

然而，就算全力迎战，扎克斯也不是萨非罗斯的对手，几招过后，扎克斯的剑就被萨非罗斯手中的长刀削断，自己也被打倒在地。看着指向自己胸前的刀锋，扎克斯感到懊悔不已。萨非罗斯缓缓举起刀，然后猛然向扎克斯胸前刺去。

一声兵刃相击的声音过后，扎克斯缓缓睁开眼，看到安基尔挡在自己面前，用掉在地上的断剑架住了萨非罗斯的长刀。随后，扎克斯带着严峻的表情站起身来，掏出手机，输入了指令。紧接着，周围的街道景色和萨非罗斯的身影渐渐消失了。

原来，方才的任务只是利用训练室中的设备制造出的实境训练影像。看到安基尔强制中断了训练，扎克斯感到有些不满，但看到安基尔手中的断剑，也不好再说什么。安基尔将断剑交还扎克斯，随后缓步向训练室外走去。走到门口时，安基尔突然开了口：

“带上梦想。”

“啊？”面对安基尔唐突的发言，扎克斯不禁一愣。安基尔却没有理会扎克斯的反应，继续用凝重的语气说道：

“想成为英雄就带上梦想吧……还有尊严。”

## 第二章 我不会背叛

对无所事事的日子感到厌倦的扎克斯在指令室中一边做着自己喜欢的蹲起锻炼，

### 流程概要

#### 第一章 带上梦想

●トレーニングルーム

○剧情结束后进入战斗，击倒所有警备兵；

○事件后发生BOSS战，与ベヒーモス进行战斗。

BOSS！ ベヒーモス



最终幻想系列中的著名敌人贝西摩斯是本作中的第一个BOSS，供玩家熟悉系统之用。贝西摩斯主要使用爪击、扫尾等近身攻击，只要不断兜后发动斩击就能轻松取胜。

#### 第二章 我不会背叛

●ブリーフィングルーム

○与カンセル对话后，选择“読み終えたぜ！”；

○在任务板前按○键进行登录；

○在记录点上按△键选择任务；

○完成任务“神罗军 基本训练”；

○在支给舱前按○键调查，获得ブロンズバングル；

○和アンジール对话，选择“准备OK！”，出发前往ウータイ。

●タンブリン山中・山道

○与ウータイ兵卒进行战斗；

○进入与アンジール的对话情节；

●タンブリン山中・寨周边

○与ウータイ兵卒、ウータイ兵长进行战斗，残留在要塞上方的敌人用魔法打倒；

○前进之后，与ウータイ兵卒、ウータイ兵长进行战斗。

●タンブリン寨・回廊

○开始タンブリン要塞攻略战。在到达要塞中枢部之前打倒所有敌人可以提升任务评价。

○调查回转墙壁后敌人残存力量增加；

○打开第3个宝箱后与敌人发生战斗；

○出现选项“突击あるのみ”“别の道があるはず”时，如果选择“突击あるのみ”，会直接进入战斗，如果选择“别の道があるはず”并撤退到中央的暗门前，会发生事件，自动打倒一队敌人，并获得“ポーション”。

○在没有打倒所有敌人的状态下向中庭方向前进，会出现选项“このまま先に进むぜ”“敌を全灭させてこそ英雄！”。如果想打倒剩下的敌人，选择“敌を全灭させてこそ英雄！”就可以退回，如果不想继续战斗，选择“このまま先に进むぜ”就可以前进。

●タンブリン寨・中庭

○到达记录点附近调查神龛，与圆月轮队、光轮×3进行战斗；

○前进之后，发生与ユフィ的剧情。

●斗技场

○进入后发生BOSS战，与金刚坊ウー、金刚坊タイ进行战斗。

BOSS！ 金刚坊ウー、金刚坊タイ



“五”“台”两只金刚坊会使用大斧发动广范围攻击，想躲避不太容易。不过，金刚坊的动作比较缓慢，一边战斗一边使用“ケアル”回复HP就没有危险。只要先通过集中攻击打倒其中一方，后面的战斗就比较轻松了。

●タンブリン山・兽道

○对攻略要塞的任务进行评价。评价为“2ndな

一边向身边的神罗兵发着牢骚。神罗兵告诉扎克斯，最近发生了神罗兵大量脱逃的事件，一名一级“士兵”在讨伐“五台”的战斗中带领手下私自离队后不知去向，为了处理这起事件，几天来的任务与训练都取消了。扎克斯感到此事有些不可思议，正思忖时，安基尔出现在指令室里，告知扎克斯有任务要执行。

扎克斯跟随安基尔来到神罗公司管理“士兵”的部门，见到了部门总管拉扎德（**ラザード**）。拉扎德向扎克斯展示了脱逃的一级士兵杰尼西斯（**ジェネシス**）的个人情报，随后要求扎克斯代替脱逃的杰尼西斯前往“五台”，终结讨伐作战。拉扎德告诉扎克斯，如果任务成功，扎克斯可能会提升为一级“士兵”。闻听此言，扎克斯兴奋地向安基尔扑去，却被安基尔一把推开。安基尔严肃地告诉扎克斯，准备完毕后立刻出发。

扎克斯在安基尔的带领下来到了“五台”要塞。安基尔让扎克斯负责正面佯攻，吸引敌人的兵力，自己则潜入内部去安置炸弹。早就想大闹一场的扎克斯高兴地接受了任务。一路打倒五台兵后，扎克斯冲到了中央的斗技场前。守卫在这里的五台兵称神罗是屠戮平民，引来灾祸的“罪人”，扎克斯感到疑惑不解，但身临战场，也不想辩驳什么，出手打倒了这些士兵，但并没有取他们的性命。这时，一个穿着忍者装束，面带稚气的小女孩出现在扎克斯面前，一边比划着，一边扬言要“打倒丑恶的神罗士兵，守卫五台”。扎克斯对面前的小孩感到有些哭笑不得，便假装作出被打败的样子，小女孩高兴地跑掉了。

在斗技场中，扎克斯遇到了五台用来对付神罗士兵的大型怪物“金刚坊”。扎克斯成功击倒了两只，却被剩下的一只奇袭得手，打倒在地。危急时刻，安基尔突然出现，用一直背在身后的巨剑砍倒了怪物，扎克斯才得以成功撤离。在要塞外，拉扎德高度评价了扎克斯的表现，但并没有作出提升扎克斯的决定。三人正准备返回前沿指挥部和压阵的萨非罗斯会合，却遭到了一群神秘敌人的突袭。安基尔让扎克斯护送拉扎德离开，自己拔出巨剑挡住了敌人。

将拉扎德送到安全地带之后，扎克斯折回去找安基尔，却没有发现安基尔的身影，只看到了一只不知被什么人召唤出来的召唤兽。面对全身缠满火焰的召唤兽伊夫里特（**イフリート**），扎克斯陷入了苦战。就在此时，萨非罗斯从后赶来，将召唤兽一刀击倒。萨非罗斯察看了倒在地上的敌兵遗骸，发现这些敌兵是脱逃的一级“士兵”杰尼西斯的复制体。在得知安基尔不知去向之后，萨非罗斯断定安基尔也和杰尼西斯一样脱逃了。熟知安基尔性格的扎克斯拼命否认这个判断，萨非罗斯却没有再说一句话。

## 第三章 我们不是怪物

一个月过去了，安基尔依然音信全无。扎克斯整日里都在为安基尔的事着急，拉扎德此时却给了扎克斯新的任务——到脱逃的杰尼西斯的家乡去进行侦察。在拉扎德布置完任务后，一名身着西装，神情严肃的男子走了出来。这名男子叫做苍（**ツォン**），是神罗公司调查部门塔克斯（**タークス**）的成员，与扎克斯共同执行此次任务。

扎克斯和苍一起乘直升飞机来到了杰尼西斯当初居住的村庄。在村前，扎克斯看到很多安基尔曾经提起过的苹果树。苍告诉扎克斯，这座巴诺拉（**バノーラ**）村也是安基尔的故乡，杰尼西斯和安基尔从小时候起就是好朋友。在村口，扎克斯受到了曾在五台出现的那种复制兵的袭击。击退敌人后，苍告诉扎克斯，这种复制技术是从神罗内部流出的，它可以再现被复制者的容貌与能力，但是只能应用在“士兵”及魔兽身上。听到这种将“士兵”和怪物等同起来的说法，扎克斯心里感到很不是滋味。

由于杰尼西斯和安基尔是旧识，萨非罗斯怀疑安基尔为了情谊而选择投靠杰尼西斯。苍向扎克斯转达了萨非罗斯的这种想法，但扎克斯还是有些不大相信。在由杰尼西斯手下的复制兵和魔兽占领的村庄里，扎克斯反复寻找，终于在一间民房中找到了安基尔的母亲。这位老妇人曾在安基尔的信中得知扎克斯的名字，看到自己儿子的后辈前来，便不加隐瞒地说出了实情。杰尼西斯脱逃后，带领手下前来占领了村庄，并将安基尔母亲以外的村民全部杀死了。一个月前，安基尔也回到了这里，将自己一直引以为豪的巨剑留了下来，随后就不知去向了。扎克斯回过头去，果然看到安基尔的巨剑静静地靠在墙边。扎克斯转回头来，承诺自己会妥善解决安基尔的事，让安基尔的母亲不必担心。

从安基尔家中走出的扎克斯接到了苍的联络。潜入村边一座废弃的工厂之后，扎克斯和苍见到了将这里作为据点制造复制兵的杰尼西斯。苍事先对村边的坟墓进行了调查，发现杰尼西斯杀死了自己的父母，以及神罗派来的所有调查员。面对苍的诘问，杰尼西斯突然爆发出怒火，一道魔法将苍打倒在墙边。扎克斯见状急忙拔剑准备迎战，手中的剑却在一瞬间被人夺走。等扎克斯回过神来，发现安基尔一言不发地站在自己面前，手中握着刚刚夺下的剑，剑尖径直指向杰尼西斯。

看着面前的安基尔，杰尼西斯停止了攻击，嘴角露出一丝冷笑。随后，杰尼西斯缓步来到安基尔身旁，对安基尔作出的举动揶揄了几句，就向着屋外走去了。扎克斯拔脚要追，安基尔却突然将扎克斯的剑插在地上，挡住了扎克斯的去路，随后转过身，消失在杰尼西斯身后。扎克斯怔了片刻，急忙拔出剑追了上去。

扎克斯追到工厂门口，却不见杰尼西斯和安基尔的去向。苍从后面赶来告诉扎克斯，为了湮灭时间的证据，神罗公司决定空投炸弹将这座村庄炸毁，并让扎克斯赶紧撤离。扎克斯想起安基尔留在家中的母亲，急忙向村里赶去。然而，当扎克斯来到安基尔家门前时，不由得惊呆了。小屋的门大敞着，安基尔的母亲已经倒在地上死去了，而安基尔就提着自己的巨剑站在旁边。愤怒的扎克斯将安基尔拽出屋门，一拳打倒在地。安基尔并没有反击，而是带着失落的表情说，“这样的母亲和儿子都不应该活在世上”。没听懂安基尔在说什么的扎克斯还想继续质问，杰尼西斯从一旁走出，挡在扎克斯面前。安基尔站起身，默默地向村外走去。扎克斯还想追赶，杰尼西斯却突然放出了强力的召唤兽，拦住了扎克斯的去路。

出尽全力后，扎克斯打倒了召唤兽巴哈姆特（**バハムート**），向杰尼西斯逼近过去。可是，杰尼西斯毫不动容，反而缓缓转过身去，背对着扎克斯。突然间，杰尼西斯左侧背上出现了一只漆黑的羽翼。面对惊呆的扎克斯，杰尼西斯缓缓地开了口：

“我们……是怪物。没有梦想，也没有尊严。”

随后，杰尼西斯纵身跃起，带着片翼消失在天空之中。扎克斯伸手接住一片飘落下来的黑色羽毛，抬头望向杰尼西斯消失的方向，用一种复杂的语气自言自语道：

“士兵……不是怪物！”

## 第四章 天使的梦只有一个

在神罗飞机的轰炸之下，巴诺拉村被夷为平地，神罗公司发出了“事件结束”的通报。回到神罗大厦

ら问题ない”会获得“防弹チョッキ”；评价为“期待以上のはたらき”会获得“フェニックスの尾”；评价为“恐ろしい实力の持ち主”会获得“炎の腕轮”。

○前进之后与神秘敌人×3进行战斗；

○从记录点前进，选择“待ってろ、アンジール！”发生BOSS战，与イフリート进行战斗；

**BOSS！ イフリート**

进入本战前，最好装备上提升HP上限的魔石。伊夫里特主要使用火炎弹发动攻击，必杀技“地狱の火炎”伤害非常高，如果没有躲开，应当立刻使用“ケアル”回复HP。当伊夫里特的MP降到0之后，连发“ブリザド”就可以了。

### 第三章 我们不是怪物

●ブリーフィングルーム

○D.M.W系统中追加ツォン的头像；

○任务选择中追加新任务；

○从支给舱中获得“サンダー”；

○走出指令室和カンセル对话，可以前往八番街，在街上进行对话可以增加任务；

○与ツォン对话，继续展开调查。

●バノーラ村 リンゴ农园

○与Gアサシン×2进行战斗；

○前进至开阔地带，发生BOSS战，与ガードスパイダー进行战斗；

**BOSS！ ガードスパイダー**

守卫蜘蛛会使用“97式机关炮”“电磁フィールド”“スパイダーネット”等武器发动进攻。当“电磁フィールド”张开时，只要接近BOSS就会受到伤害，应当立刻远离。被“スパイダーネット”击中后会进入“ストップ”状态，应当注意回复。这个BOSS的弱点是雷属性，拉开距离后用“サンダー”攻击非常有效。

●バノーラ村

○调查地图左上方第二间房屋，与ブラッドテイスト×2进行战斗；

○调查地图右上方独立的房屋，与ブラッドテイスト进行战斗；

○调查民房，发生与アンジール的母亲进行对话的事件；

○走出民房，与Gアサシン×3进行战斗；

○在岔路向右方前进，与ツォン对话。

●村はずれの工场

○对话之后，从1F上方潜入工场内部；

○与Gアサシン×3进行战斗；

○下行来到1F大厅，与ヘリガンナー、Gアサシン×8进行战斗；

○向深处前进，与ツォン对话；

○从记录点侧面走上2F，发生事件；

○回到1F大厅，走出工场；

○在返回村庄的途中发生事件。面对ジェネシス的炮击，ザックス要用刀砍落所有的炮弹。仔细辨认信管的声音与颜色后，在恰当的时机按下○键就可以完成砍落的动作，敌方发射10发炮弹后就可以通过事件。最后一发炮弹打出时视点会突然改变，需要注意。

●バノーラ村

○在限制时间内到达アンジール家的门前。限制时间会随着前面事件中砍落炮弹的数量而变化，最高为60秒。村庄四周散落着一些道具，包括“エーテル”“フェニックスの尾”“ソーマ”和“エリクサー”，玩家可以在限制时

的扎克斯正在思索这次的事件，突然接到了萨菲罗斯的联络。在士兵司令室中，扎克斯见到了萨菲罗斯和拉扎德。拉扎德宣布，扎克斯已经正式提升为一级“士兵”。可是，在经历了一连串的变故之后，扎克斯对于升迁已经没有了当初的那种兴奋。

当扎克斯换上一级“士兵”的服装回到司令室后，拉扎德告知扎克斯，神罗公司已经派出军队，准备彻底抹杀杰尼西斯和安基尔。听到这个决定，扎克斯掩饰不住心中的动摇。就在这时，大厦内的警报忽然响起，有人侵入了神罗公司内部。

扎克斯赶往神罗大厦入口，发现很多原本属于神罗的战斗兵器正和杰尼西斯的复制兵一起在这里大肆破坏。收拾了局势之后，萨菲罗斯告诉扎克斯，这些兵器应该是从神罗叛逃的科学家霍兰达（**ホランダー**）派出来的，根据情况分析，霍兰达可能已经和杰尼西斯联手行动了。随后，二人赶往神罗大厦外的八番街米德加尔（**ミッドガル**），准备分头对付散布在街道上的敌人。

扎克斯冲到街角，看到一名年轻女子被复制兵包围。扎克斯刚要上前援救，却被一名红头发的男子拦住。随后，苍和另一名戴墨镜的光头男子也从后走来。苍对扎克斯说，这几个人都是塔克斯的成员，其中也包括那名年轻女子。扎克斯回头看去，发现几名复制兵已经都被女子打倒在地。苍做出了简短的指令，红发男子雷诺（**レノ**）和光头男子鲁多（**ルード**）分别向不同方向跑去。此时，名叫西丝涅（**シスネ**）的年轻女子走了过来，向扎克斯作出自我介绍。看到西丝涅潇洒的身姿，扎克斯不禁有些心动，刚想开言搭话，却被苍拦住。苍叮嘱扎克斯不要忘了正在执行的任务，扎克斯只好放弃了搭话的念头。西丝涅向扎克斯微笑了一下，转身消失在街道的深处。

扎克斯在街道各处打倒了来袭的敌人，来到LOVELESS大街，突然看到西丝涅正被一名穿着酷似杰尼西斯的复制兵打得节节败退，急忙上前助阵。打倒了高级复制兵后，西丝涅走过来，望着复制兵身后的黑色羽翼，轻声说道：

“小时候，我觉得能拥有羽翼就好了……像天使一样的羽翼。”

“……人类如果有羽翼，就变成怪物了。”扎克斯缓缓地转过身去。

听到扎克斯这样说，西丝涅抬起了头：“羽翼是向往自由的人们的美好愿望，决不是什么怪物。”

听到西丝涅坚定的语气，扎克斯露出了一丝释怀的笑容。西丝涅准备继续执行自己的任务，向扎克斯的援助道谢后，转身走远了。这时，扎克斯的手机响了起来。萨菲罗斯通过电话告诉扎克斯，在五番魔晃炉发现了很像安基尔的人，随后说出了在神罗军队之前找到安基尔，设法令抹杀计划失败的打算。听到萨菲罗斯的想法，扎克斯感到非常高兴，急忙向五番魔晃炉的方向奔去。

进入魔晃炉的扎克斯打倒了一只新型魔兽，突然发现魔兽头上有着安基尔的面孔。从后面走来的萨菲罗斯推测，敌方已经掌握了更加广泛的复制技术。看着倒在地上的魔兽，萨菲罗斯回忆起了当年自己和杰尼西斯、安基尔为了成为“英雄”而一起切磋剑术的往事。

在魔晃炉深处，萨菲罗斯和扎克斯发现了霍兰达留在这里的研究资料，萨菲罗斯告诉扎克斯，杰尼西斯和安基尔是在一项名为“创世计划（**プロジェクト・ジェネシス**）”，通称“G计划（**プロジェクト・G**）”的研究中诞生出来的产物。这项计划的发起者就是霍兰达博士，内容是将“古代种”细胞植入人类体内，以制造出更强的“士兵”。但是，杰尼西斯在接受实验后，身体起了明显异变，各种机能都发生了劣化。另外，杰尼西斯一直在使用的复制技术也是一般情况下难以想象的。二人正在查看资料，霍兰达和杰尼西斯突然出现。霍兰达看到萨菲罗斯在这里出现，感到非常意外，转身向设施深处跑去。萨菲罗斯拦住了杰尼西斯，并让扎克斯赶紧去追霍兰达。

扎克斯在霍兰达身后紧紧追赶，却在接近设施边缘时被安基尔拦住。扎克斯质问霍兰达为何成为杰尼西斯的同伙，安基尔并没有回答，而是突然展开了背后雪白的单侧羽翼。

“我已经……成为怪物了。”安基尔带着黯然的表情说道。

扎克斯走上前去，接住了羽翼上掉落的白色羽毛：“羽翼不是什么怪物，它是天使的翅膀。”

可是，听到扎克斯的话，安基尔脸上的表情反倒更加凝重了。

“天使……那么，天使又该为了什么目的而活？这样的我又能拥有什么梦想？”

大声说出这几句话后，安基尔突然将手中的巨剑插在地上，随后在一瞬之间冲到了扎克斯的面前。

“天使的梦只有一个，就是……成为人类。”

安基尔的重拳将扎克斯打飞了出去。扎克斯艰难地站起来，却完全没有与安基尔战斗的意思。内心受到煎熬的安基尔愤怒之下使出了强力的魔法，巨大的魔力打碎了地板上的隔断，扎克斯向着无尽的深渊跌去。

## 第五章 大家,都到哪里去了

扎克斯在呼唤声中醒来，发现面前站着一位美丽的少女，以为在天国遇到了天使，猛然坐起身来。扎克斯的夸张表情把少女逗笑了。扎克斯环视四周，发现身处五番街斯拉姆（**スラム**）的教会中。少女告诉扎克斯，自己叫做艾莉丝（**エアリス**），就住在这座教会里。方才看到扎克斯从高处落下，吃了一惊，急忙上前呼唤。扎克斯从地上跳起来，发现面前有一小片美丽的花田。由于神罗都市中已经基本看不到花，扎克斯不禁对眼前的景色大加赞叹。扎克斯说，花朵在神罗都市上层是很昂贵的东西，如果自己有这样一片花田，就会选择卖花，既能赚到很多钱，也能让花朵在神罗都市的上层遍开。艾莉丝从没有想过要这样做，此刻听到扎克斯的话，惊讶之余，不禁暗自思考起来。

向艾莉丝道谢之后，扎克斯向教会外走去，艾莉丝走了过来，希望送扎克斯一程。扎克斯用玩笑的口吻问艾莉丝这样做是不是为了和自己多相处一段时间，艾莉丝却率直地点点头，这下反倒把扎克斯弄得很不好意思。艾莉丝将扎克斯带到了斯拉姆的商店街。斯拉姆是神罗都市的底层贫民区，整条街道被覆盖在都市上层的巨大圆盘下面。看着头顶上压抑的人工建筑，扎克斯问艾莉丝生活在这样的环境里，是不是很憧憬天空。谁知，听完这句话后，艾莉丝却低下了头，说自己很害怕天空，因为天空似乎会将人吸进去一样。扎克斯觉得艾莉丝似乎有什么难以言及的往事，但也不好追问，就向艾莉丝做出承诺，总有一天要让艾莉斯看到美丽的天空。

扎克斯正走在街上，突然和一个小男孩相撞。男孩抱怨了一句，就转身跑掉了。见此情景，艾莉丝问扎克斯身上少没少什么东西，扎克斯这才发现钱包不见了。艾莉斯说自己认识那个男孩子，但他并不是会做这种事的人。为了问清事情的原由，艾莉丝向男孩的方向追去。扎克斯也开始四处向街道的人打听男孩的去向，可是，由于扎克斯是神罗的人，这里的居民都不愿帮忙，最后费了好大功夫，才在艾莉丝的帮助下截住了男孩。扎克斯在询问之下得知，男孩急需金

间中前去取得。需要注意的是，从房屋左侧绕到后面才能取得道具，如果不这样走就会触发剧情，错过取得道具的机会。想取得所有道具并成功通过至少需要40秒时间，这需要玩家在前面的事件中砍落至少7发炮弹。本事件结束之后，玩家会根据砍落炮弹的数量获得报酬，如果砍落了所有炮弹，还会额外追加500ギル。

〇完成记录之后进入家中，发生BOSS战，与バハムート进行战斗。

BOSS！　バハムート

巴哈姆特的主要攻击方式有“吹き飞ばし”“レイ”“ライトニングボルト”“メガフレア”等。其中，“吹き飞ばし”和“レイ”比较容易躲避，不断周旋就能避免受伤。著名招式“メガフレア”会造成600到800左右的伤害，被击中时一定要立即回复。当巴哈姆特移动到用剑攻击不到的位置时，可以用“ファイア”等魔法发动进攻。

### ✣第四章 天使的梦只有一个

●ソルジャーフロア

〇在トレーニングルーム与宝条对话，可以与假想数据进行战斗。

〇进入ブリーフィングルーム，从支给舱中获得“星のペンダント”。

〇在ブリーフィングルーム中与ソルジャー3rd・Lv1对话，追加新任务；

〇在电梯前发生与カンセル对话的事件；

〇通过电梯来到ソルジャー司令室；

〇事件后自动前往ブリーフィングルーム，魔石装备数变成6个；

〇在门前选择“もう大丈夫！”离开ブリーフィングルーム。

●ソルジャー司令室

〇回到ソルジャー司令室，发生向设施入口出击的事件，在电梯前选择“エントランスへ出击！”进入电梯；

〇在电梯中出现选项“エントランスへ急ごう”“ちょっと降りてみよう”，此时不妨在出击之前到各处转转。选择“ちょっと降りてみよう”可以降到ソルジャーフロア。

●ソルジャーフロア

〇与レッドソーサー×3进行战斗；

〇和负伤的士兵对话后，与レッドソーサー×4进行战斗，胜利后获得“エーテル”；

〇在トレーニングルーム与レッドソーサー×6进行战斗，胜利后选择“谁にも言わない”，获得5000ギル。

●エントランス

〇与Gアベンジャー、スイーパー进行战斗；

〇与Gアベンジャー×2、スイーパー×2进行战斗；

〇与レッドソーサー×4进行战斗；

〇与Gアベンジャー×3进行战斗；

〇与スイーパー×4进行战斗。

●八番街・喷水广场

〇D.M.W系统中追加シスネ的头像。

●LOVELESS通り

〇进入后在右手边与スイーパー、レッドソーサー×2进行战斗，胜利后从女孩子手中获得“アミュレット”。

〇在反方向与Gアベンジャー、スイーパー进行战斗，胜利后从男子手中获得“イヤリング”。

〇向深处前进，发生BOSS战，与Gイレイサー进行战斗。

钱去购买药品，攒下的钱却被公园附近出现的怪物连钱包一起吞掉了，因此才作出这样的事，扎克斯去公园附近打倒怪物，替男孩找回了钱包，并告诉男孩，以后不要再想偷窃，有困难时就来找自己。可是，男孩对扎克斯的财力表示怀疑。无奈之下，扎克斯对男孩说，自己会和艾莉丝一起卖花，赚到很多钱，男孩这才做了个鬼脸跑掉了，艾莉丝则在一边笑个不停。

在商店街的饰品店，扎克斯给艾莉丝买了一条红色的缎带，作为艾莉丝救醒自己的答谢。在公园中，艾莉丝说起自己有些害怕好战的神罗"士兵"。扎克斯沉思片刻，表明了身份。吃惊之余，艾莉斯看着扎克斯美丽的天蓝色瞳孔，觉得自己对"士兵"的印象发生了变化。就在这时，扎克斯突然接到了联络。萨非罗斯让扎克斯赶紧返回神罗大厦，因为杰尼西斯的部队又开始进攻了。扎克斯只得和艾莉丝告别。

扎克斯冲过敌兵的包围，向神罗大厦赶去，在半路上遇到了安基尔。安基尔在反复思考之后，决定贯彻自己的尊严，希望得到扎克斯的帮助。扎克斯沉思片刻，同意与安基尔一同作战。安基尔利用羽翼的力量将扎克斯直接带到了大厦内部，与萨非罗斯会合。安基尔说，霍兰达让杰尼西斯通过这次行动干掉神罗技术主管宝条博士，因此狙击对象应该是技术部门。

在神罗大厦上层的配合室中，扎克斯见到了宝条博士。宝条对外面发生的事似乎无动于衷，只是低头继续着自己的研究。此时，杰尼西斯用羽翼从上方飞进了配合室，剑锋直指宝条，扎克斯和随后赶来的安基尔急忙用剑拦住杰尼西斯。面对眼前的变故，宝条依然面不改色，反而说起了杰尼西斯整天都在朗读的古叙事诗《LOVELESS》。这部长诗讲述了几位要好的朋友想达成成为英雄的梦想，但因为命运的不同而最终分道扬镳的故事。长诗将命运比作"女神的礼物"，没有得到命运垂青的人最终迎来了悲剧的结局。听到宝条提起《LOVELESS》，杰尼西斯不禁动容，撇下宝条，用魔法将墙壁炸出缺口，飞出了设施之外。安基尔随后带着扎克斯追了出去。

在神罗大厦的屋顶上，杰尼西斯召唤出了更强力的召唤兽巴哈姆特・烈（**バハムート・烈**）。安基尔留下扎克斯对付召唤兽，自己则腾空飞起，追赶杰尼西斯。等扎克斯打倒召唤兽时，杰尼西斯和安基尔已经全都消失在阴暗的天空之中了。

## 第六章 不要丢掉士兵的尊严

杰尼西斯和安基尔不知去向，萨非罗斯又整天把自己关在研究室里查看文献，扎克斯一时也不知该采取什么行动。正在此时，扎克斯接到了艾莉丝的联络。艾莉丝想让扎克斯帮忙制作卖花用的推车，正觉得无事可做的扎克斯立刻答应。

扎克斯离开神罗大厦前往五番街斯拉姆，却在半路上意外遇到了安基尔。安基尔简短地告诉扎克斯，霍兰达和杰尼西斯在莫迪奥海姆（**モデオヘイム**）村，随后便离开了。扎克斯来到安莉丝所在的教会，见到的却不是艾莉丝，而是苍。苍告诉扎克斯，此次二人又要一起执行任务，而地点正是莫迪奥海姆。扎克斯对苍和艾莉丝的关系感到怀疑，但既然艾莉丝不在，也就没多作打听，跟随苍上了直升飞机。

神罗公司的直升飞机向着莫迪奥海姆飞去，却在中途受到魔兽的袭击，坠毁在村庄附近被冰雪覆盖的溪谷中，所幸无人受伤。失去了交通工具，一行人只得步行向村庄进发。路上，扎克斯和一名随行的神罗兵聊了起来，二人很是意气投合。神罗兵告诉扎克斯，自己叫做克劳德（**クラウド**），家乡是尼布尔海姆（**ニブルヘイム**）村。

潜入了溪谷中的魔晃试验采掘施设后，扎克斯在设施平台上看到了杰尼西斯持剑向霍兰达逼近过去的情景。杰尼西斯在潜入神罗时得知，自己体内被移植的并不是古代种细胞，而是另一种古代生物杰诺瓦（**ジェノバ**）细胞。由于杰诺瓦细胞的样本下落不明，现在已经无人能够阻止杰尼西斯身体的劣化。感到绝望的杰尼西斯想了结霍兰达的性命，恰好被扎克斯截住。一番苦战后，扎克斯打败了杰尼西斯。

BOSS！ Gイレイサー



G抹杀者是杰尼西丝的高级复制体，除枪击外，还会使用强力的剑技。必杀技"烈日"是无法回避的，受伤时应当随时用"ケアル"进行回复，以免出现险情。战斗后获得短信地址"调查课支援室"。

●五番魔晃炉
○与A・サバキン进行战斗；
○事件之后，转动前方的转盘放下吊桥，打开通路；
○从梯子向下攀登；
○从记录点左方的梯子向下攀登；
○转动前方的转盘接通动力；
○前往セフィロス所在地点发生事件。
●プレート内部・谜の施设
○调查绿色装置上关于G系士兵劣化的资料；
○调查床铺上关于古代种的资料；
○调查黄色装置上关于古代种计划概要的资料；
○与セフィロス对话发生事件；
○从五番魔晃炉的门前往プレート内部。
●プレート内部
○进入左侧的小房间，发现ホランダー博士；
○向深处前进。
●プレート内部・外缘部
○进入后发生BOSS战，与パイルマシン、カッターマシン、ショットマシン进行战斗。

BOSS！ パイルマシン、カッターマシン、ショットマシン

三台机器各自使用不同的招式发动进攻，应当利用集中攻击，一台一台地顺序打倒。由于BOSS会发动毒攻击，应当事先准备好"万能药"。由于BOSS是机械系，雷属性攻击依然有效，充分利用可以提高战斗效率。

### 第五章 大家,都到哪里去了……

●伍番街スラム・教会
○D.M.W系统中追加エアリス的头像。
○准备外出时发生事件。
●伍番街スラム・教会前
○与ヘッジホッグパイ×2进行战斗。
●伍番街スラム・マーケット
○ザックス身上的金钱被盗，金钱的数额变成0；
○前往去プレート方向的道路，发生事件；
○和面前的女子对话；
○和饰品店店员对话；
○和魔石店店员对话；
○和道具店店员对话；
○和街角的女孩对话，出现选项"まだ待ってみよう""もしかして、だまされてる？"，如果选择10次"まだ待ってみよう"，选项会全部变成"もしかして、だまされてる？"。
○和街角的男孩对话，将"ポーション"交给男孩，给一个就可以了。就算多给，情节也不会发生什么变化。另外，这个情节也可以略过。
○和エアリス对话，选择"エアリスと话をする"之后绕街道

“这就是……怪物的末路。”倒在地上的杰尼西斯露出了沉痛的表情。

“我们不是怪物，是士兵！你的尊严哪里去了？”扎克斯大声反驳道。

杰尼西斯从地上爬起来，蹒跚地后退到平台的边缘。

“如果世界要威胁我的生命……我会带上它一起走。”说完，杰尼西斯展开羽翼飞出平台，随后坠落在深邃的黑暗中。

从设施中离开后，扎克斯追寻苍和克劳德等人调查的方向，来到了已经成为废墟的莫迪奥海姆村。在一座废弃的旅馆二层，扎克斯见到了安基尔和霍兰达。面对举剑相向的安基尔，扎克斯感到非常困惑。此时，霍兰达说出了事情的真相。原来，霍兰达就是安基尔的亲生父亲。“G计划”真正的名字叫做“吉里安计划（**プロジェクト・ジリアン**）”，而“吉里安（**ジリアン**）”就是在巴诺拉村死去的安基尔母亲的真名。在“G计划”最初的实验阶段，霍兰达将杰诺瓦细胞移植到妻子腹中的胎儿体内，使杰诺瓦细胞不断分裂，造就出了具有超常力量的安基尔。而杰尼西斯，不过是再次移植了吉里安体细胞的二次实验品。其结果，杰尼西斯的身体发生劣化，变成了“失败的作品”，而安基尔则完整获得了杰诺瓦细胞的力量，甚至可以将细胞随意植入其他生命体，创造出复制魔兽。安基尔的母亲吉里安因为这件事情而一直受着内心的煎熬，在扎克斯等人到达巴诺拉村后，老人最终因为背负不了这种耻辱而了结了自己的生命。

“这就是我，一个完美的……怪物。”安基尔凝视着扎克斯。

安基尔命令扎克斯消灭自己，完成作为一名“士兵”的使命。但是，扎克斯无论如何也不愿和安基尔战斗。为了贯彻自己的意志，安基尔召唤出了数只复制魔兽并实行融合，化身成了一只真正的怪物。霍兰达则趁乱溜掉了。无奈之下，扎克斯只得举起了手中的剑。

激战结束了。倒在地上的安基尔将心爱的巨剑托付给扎克斯后，含笑而逝。扎克斯带着悲痛的表情举起了安基尔的剑，心中回响起了安基尔曾经说过的话：

“想成为英雄就带上梦想吧，还有尊严。”

滂沱的大雨倾盆而下，穿过失去了房顶的废屋，浇在默默仰望着天空的扎克斯，以及遍地散落的白色羽毛之上……

## 第七章 杰尼西斯真的死了吗

长久的悲痛之后，扎克斯重新振作了起来。安基尔虽然已经不在了，但那柄巨剑，以及扎克斯在和安基尔的战斗中左颊留下的十字伤疤却成了纪念友人的最好证物。扎克斯当上了神罗“士兵”的队长。面对新兵，扎克斯将安基尔的“梦想与尊严”当成了部队的信念。

不久之后，神罗公司内部发生了神秘的变化。杰内西斯和安基尔曾经存在的证据似乎被彻底消灭一样，没有任何人再提起。在塔克斯审问被捕获的霍兰达时，得知“士兵”部门主管拉扎德暗中为杰内西斯提供资金，但紧接着，拉扎德就去向不明了。扎克斯获得了莫名其妙的长期休假，和西丝涅等塔克斯成员一同来到了海滩。扎克斯从西丝涅口中得知，艾莉丝是特殊民族“古代种”的唯一幸存者，并因此受到塔克斯的长期监视。想到艾莉丝从没有对自己提起过这些，扎克斯不禁陷入了短暂的思考。正在这时，苍突然从远处跑来，大声警告扎克斯，提防敌人的袭击。话音未落，数名士兵从海中潜了上来，袭向扎克斯。扎克斯急忙拔起一根遮阳伞应战。战斗中，扎克斯惊奇地发现，这些袭击者居然是杰尼西斯的复制兵。收拾了袭击的敌人后，苍对扎克斯说，杰尼西斯的“意志”也许还存在着，这些复制兵可能就是受到了这种“意志”的操纵，因此目前还不能掉以轻心。苍同时告诉扎克斯，玖农（**ジュノン**）目前受到了袭击，高层命令扎克斯中止休假，和塔克斯成员一同前往收拾事态。

一行人来到了硝烟弥漫的玖农，看到

---

一周：

○发生事件，出现选项“俺がモンスターから財布を取り返してやる！”“俺がクスリを买ってやるよ”，选择哪一项都没有关系。之后，ザックス被盗去的金钱全部取回。

●伍番街スラム・ストリート

○前往去公园方向的道路，与ウォーム×3进行战斗；

○事件之后前往饰品店，获得“ソーマ”“ハイポーション”和“万能药”；

○事件之后前往魔石店，可以玩到回收魔石的小游戏。在街道中一边奔跑一边按○键捡起地上的魔石，捡满20个之后交回魔石店完成任务。报酬会根据魔石回收的速度而变化。

○事件之后前往道具店，可以玩到调合香水的小游戏。店员说出一个数字，随后屏幕上不断显示出滴下香料的提示，当滴下的香料数量恰好和店员说出的数字吻合时按下○键停止，就可以获得高评价。

○和街角的男孩对话可以玩到猜数的小游戏。从1至6的数字中选择一个，后面走过的前6个人中孩子的数量如果和数字吻合，就可以获得奖赏道具。事先向男孩询问，可以获知确率较高的数字。

●伍番街スラム・公园

○事件之后穿过マーケット，选择“大丈夫！”进入神罗ビル。

○发生事件，从盗贼少年手中获得魔石“盗む”。

●零番街・ハイウェイ

○进入之后会发生连续战斗，如果想变更装备及魔石，应当在记录点附近事先完成。

○与Gアサルト×3进行战斗；

○与モススラッシャー×2进行战斗；

○与Gアサルト×6进行战斗；

○与Gウォーリア进行战斗。

●神罗ビル・67阶

○进入サンプルルーム，通过升降梯前往配合ルーム。

●配合ルーム

○与宝条对话；

○接触地图左侧的试验魔石体感装置进入模拟战斗；

○接触地图右侧的魔晃力回复装置进入试验台小游戏，在倒计时降为零时按○键可以补充SP，但倒计时的显示中途会消失，需要玩家估算时间。如果时间过了，SP反而会下降。

○调查地图中央的试验舱进入力量提升事件。

第一问：A、“セフィロス……”B、“アンジール……”；

第二问：C、“大量の……”D、“最先端……”；

第三问：E、“ささげられる……”F、“反抗できる……”。

（1）选择ACE，SP700up；

（2）选择ACF，SP800up；

（3）选择ADE，SP900up；

（4）选择ADF，SP1000up；

（5）选择BCE，SP500up；

（6）选择BCF，SP600up；

（7）选择BDE，SP700up

（8）选择BDF，SP800up。

选择ADF可以获得最大提升量。

○按下试验舱前装置上的按键进入实验魔兽清除任务。追上敌方魔兽使用“盗む”就能获得“独房のカギ”，使用“独房のカギ”可以进入中央的小屋获取道具。注意，“独房のカギ”使用一次后就会消失，需要从所有魔兽身上进行盗取才能打开所有小屋。

○与宝条再次对话发生事件，事件后发生BOSS战，与バハムート・烈进行战斗。

这里遍布着复制兵。神罗方面传来报告，霍兰达从监押设施中逃脱了。扎克斯一路打倒复制兵和战斗机械，追踪霍兰达来到了机场，霍兰达却在前来接应的复制兵协助下从空中逃脱了。扎克斯正在为任务失败而懊悔，萨菲罗斯从后面走来。萨菲罗斯告诉扎克斯，奥兰达留在莫迪奥海姆的研究设备被人夺走了，复制兵也开始重新在各地出现。种种迹象表明，杰尼西斯还活着。当听说五番街斯拉姆也受到袭击时，扎克斯有些担心起艾莉丝的安危来。萨菲罗斯作出决定，同意让扎克斯离开现场。扎克斯转身要走，却好像还有什么事，又转过身来看着萨菲罗斯，一副欲言又止的神情。

"……很快就会再见面的。"萨菲罗斯看穿了扎克斯心中的担忧，不禁低声笑了起来。

"一言为定哦。"扎克斯向萨菲罗斯打了个手势，转身走远了。

## 第八章 也许我会舍弃神罗

扎克斯赶往斯拉姆教会，进门之后，却被眼前的景象吓了一跳：一只背生白色羽翼的犬型魔兽正站在艾莉丝身旁。扎克斯一边用手扶着剑柄一边慢慢接近，生怕艾莉丝遭遇危险，但艾莉斯却轻轻摇了摇头，示意扎克斯不要动手。犬型魔兽抬起头，扎克斯突然发现魔兽颈间有一张安基尔的面孔。原来，这只魔兽是安基尔的复制品。扎克斯正在犹豫该怎么办，一台小型的战斗机械突然闯进了教会。扎克斯急忙转回身，可还没等动手，犬型魔兽突然向门口的方向腾空跃起，一击摧毁了战斗机械。随后，魔兽低沉地咆哮了一声，随后倒在了地上。扎克斯急忙跑到魔兽身边，发现这只魔兽身上同样存在因杰诺瓦细胞导致的劣化现象。就在这时，魔兽慢慢地从地上爬起来，展开羽翼，飞到了教会高处的房梁之上。艾莉丝说，这只魔兽似乎很悲伤。看到复制魔兽守护了艾莉丝，扎克斯不禁又怀念起安基尔来。

见到扎克斯前来，艾莉丝又提起制作卖花推车的事来。扎克斯见那只犬型魔兽并没有伤害艾莉丝的意思，便决定让艾莉丝留在这里，自己去收集制作推车的材料。扎克斯走出门外，又发现了刚才的战斗机械。将战斗机械全部打倒后，苍从远处走来，告诉扎克斯，这些机械是神罗公司最新投入的对复制兵用战斗设备。看到苍又一次在教会前出现，扎克斯感到有些不愉快，当下问起了塔克斯监视艾莉丝的事。可是，苍并没有正面回答扎克斯的质问，只是淡淡地说自己在履行职责，随后就走掉了。

在斯拉姆街少年的帮助下，扎克斯找到些简单的材料，做好了一辆小推车。看着装满鲜花的推车，艾莉丝故意皱起了眉头：

"不太可爱……"

"别要求太高嘛。"扎克斯一摊手。

"只是小小的心愿而已。"艾莉丝故意转过了身。

扎克斯眉毛一挑："虽说是'小小的'，但大概相当多吧？"

听扎克斯这样问，艾莉斯将手背在背后，把身子转了回来："你猜中了，想听吗？"

"……有多少个？"

"二十……三？"艾莉丝一边假装用指头数着一边说。

"……你写在纸上好了，不然我会忘掉。"扎克斯作出"认输"的样子。随后，两个人都笑了。

就在这时，扎克斯的手机响了，是紧急召集的命令。扎克斯转身向艾莉丝道别，言语间有些不舍之情。临行时，艾莉丝微笑着递给扎克斯一张写着自己"心愿"的书笺。扎克斯接过来，点了点头，转身离开了教会。

在神罗大厦的"士兵"总括部门中，萨菲罗斯对扎克斯说，各地的魔晃炉遭到了复制兵的袭击，还有人看到了类似复制装置的设备。由于派出去调查的人员相继失踪，神罗决定派出萨菲罗斯和扎克斯参加调查行动。扎克斯听完，觉得在这次行动中很有可能找到拉扎德、霍兰达和杰尼西斯的线索。萨菲罗斯让扎克斯做好准备后立刻出击。扎克斯转身刚要走，萨菲罗斯忽然用一种奇特的语气再次开了口：

"我们的任务是调查魔晃炉，关于旧识的事，一句也没有被提及。根据情况，我也许……会舍弃神罗。"

## 第九章 明白了，我去见你

扎克斯托负责监视的苍在任务期间保护艾莉丝的安全，然后和萨菲罗斯、克劳德以及其他神罗兵一起来到了建有魔晃炉的尼布尔海姆。来到尼布尔海姆后，萨菲罗斯的样子有些奇怪，突然对扎克斯说起了自己父母的事，并告诉扎克斯自己的母亲名叫杰诺瓦（**ジェノバ**）。扎克斯听到萨菲罗斯母亲的名字和杰诺瓦细胞相同，不禁心下起疑。萨菲罗斯让大家在村中住宿一晚，第二天展开调查。在村中，扎克斯见到一位西部风格打扮，名叫蒂法（**テイファ**）的少女，少女见前来调查的人是神罗的一级"士兵"，似乎想说些什么，却最终没有说出口，转身跑掉了。

第二天，一行人开始对村子附近的神罗设施进行调查。令扎克斯惊讶的是，此次调查的向导竟然是头一天在村中看到的少女蒂法。在标有"杰诺瓦"字样的尼布尔魔晃炉中，萨菲罗斯和扎克斯发现了一些被高密度魔晃浸泡着的怪物。萨菲罗斯告诉扎克斯，这些怪物与一般的"士兵"不同，是宝条在实验中一手创造出来的可悲产物。

面对眼前的景象，早就发觉自己和其他"士兵"不同的萨菲罗斯开始怀疑起自己的身世。就在这时，杰尼西斯突然出现，并一击打倒了扎克斯。看着表情复杂的萨菲罗斯，杰尼西斯用带着一点嘲讽的语气开了口。杰尼西斯说，萨菲罗斯是"杰诺瓦计划（**ジェノバ・プロジェクト**）"的试验完成体。这个计划是后来的"G计划"等一切计划的原点，在这个计划中造就出来的萨菲罗斯没有"复制"的能力，因此也不会因为遗传情报泄漏而发生劣化，因此是真正的最强"士兵"，换句话说，也是最完美的"怪物"。杰尼西斯前来此地，是希望得到萨菲罗斯细胞中的信息，来阻止自己身体的劣化。听完杰尼西斯的话，萨菲罗斯明显产生了动摇，但并不愿全盘接受。在断然回绝了杰尼西斯的要求之后，转身离去。杰尼西斯也随后离开了魔晃炉。好不容易从地上爬起来的扎克斯急忙追出去，却发现周围已经被杰尼西斯的复制兵包围了。

在战斗中，克劳德为保护蒂法而受了伤。扎克斯护送搀着克劳德的蒂法一路回到尼布尔海姆村，却不见了萨菲罗斯的踪影。在旅馆中，扎克斯对自己无力解决眼前发生的事而感到焦急不已。这时，克劳德忽然问起扎克斯背着的巨剑。听到克劳德的提问，扎克斯蓦然想起了安基尔说过的"梦想与尊严"，心情顿时平静了下来。扎克斯笑着对克劳德道谢，把克劳德弄得莫名其妙。

第二天一早，蒂法跑到旅馆对扎克斯说，在村外的神罗公馆发现了萨菲罗斯。扎克斯闻言立即出动，刚走出旅馆，却接到了艾莉丝的电话。扎克斯对艾莉斯说，自己很快就会完成工作回去，艾莉丝便在电话中约定，会在教会中等候着扎克斯。挂断电话后，扎克斯带着兴奋的心情踏上了调查的路程。

在公馆地下的研究设施中，扎克斯找到了萨菲罗

BOSS！ バハムート・烈



巴哈姆特·烈的招式"エクサ・フレア"可以造成1600左右的伤害，最好在"HPブレイク"或"リレイズ"状态下进行战斗。此外，通过装备提升精神值也可以减轻魔法伤害。

### 第六章 不要丢掉士兵的尊严

●ソルジャーフロア

○在トレーニングルーム可以玩到体力测定的小游戏，ザックス要进行连续蹲起，有节奏地按下○键就能使蹲起动作连续。

○从ブリーフィングルーム的支给舱中获得"ファイラ"；

○按照八番街·喷水广场、壹番街·驿ホーム、伍番街スラム·マーケット的顺序前进，发生和アンジール的对话情节；

○来到伍番街スラム·教会前发生事件，前往モデオ溪谷。

●モデオ溪谷·东部

○向深处前进。

●モデオ溪谷·南西部

○D.M.W系统中追加クラウド的头像；

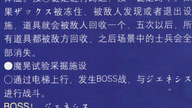
●モデオ溪谷·北部

○发生潜入事件，ザックス要在不被敌人发现的情况下一边回收道具一边前进。如果被敌人发现，就会强制离开设施进行战斗。ザックス停止不动时体温会逐渐下降，降到26度以下就不能动弹了，应当及时进行蹲起的动作以提升体温。按○键是进行蹲起，按×键是蹲下。如果ザックス被冻住、被敌人发现或者退出设施，道具就会被敌人回收一个，五次以后，所有道具都被敌方回收，之后场景中的士兵会全部消失。

●魔晃试验采掘施设

○通过电梯上行，发生BOSS战，与ジェネシス进行战斗。

BOSS！ ジェネシス



杰尼西斯会使用"魔法防御""武力防御"屏蔽各种攻击，应当适时改变攻击手段。主力招式"漆黑之舞"除了造成伤害外还会追加各种不良状态，应当事先准备好"万能药"，或者装上抵抗不良状态的饰物。

●魔晃试验采掘施设

○D.M.W系统中追加ジェネシス的头像。

○从モデオ溪谷·北部前往モデオヘイム。

●モデオヘイム

○沿路前进，到达废屋；

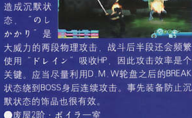
●废屋1阶·酒场

○在瓦砾前捡到"ボイラーのハンドル"。

●废屋1阶·公众浴场

○发生BOSS战，与A·グリフォン进行战斗。

BOSS！ A·グリフォン



A狮鹫的招式"サイレス"能造成沉默状态，"のしかかり"是大威力的两段物理攻击，战斗后半段还会频繁使用"ドレイン"吸收HP，因此攻击效率是个关键。应当尽量利用D.M.W轮盘之后的BREAK状态绕到BOSS身后连续攻击。事先装备防止沉默状态的饰品也很有效。

●废屋2阶·ボイラー室

斯。但是，此时的萨非罗斯显得魂不守舍，只顾阅读设施中的大量研究资料。扎克斯在毫无办法的情况下回到了尼布尔海姆。萨非罗斯把自己关在研究设施中之后的第7天，整个尼布尔海姆村突然被火海包围。扎克斯赶到村口，看到萨非罗斯正走过熊熊烈火，眼中露出凄厉的光芒，表情和从前判若两人。扎克斯追在萨非罗斯身后来到了魔晃炉中，看到被萨非罗斯打倒在一旁的蒂法。由于萨非罗斯的所作所为，蒂法对神罗和“士兵”产生了深深的憎恨。见此情景，扎克斯愤怒不已，擎起手中的巨剑砍碎了通向魔晃炉深处的大门。

魔晃炉的核心的培养基中，设置着两千年前古代生命体“杰诺瓦”的末裔——宝条用来制造终极“士兵”的原始样本，同时也是萨非罗斯真正的“母亲”。明白了自己身世的萨非罗斯人格发生了彻底颠覆，爆发出了“将世界还给真正母亲”的疯狂决定。面对扎克斯充满怒火的质问，萨非罗斯脸上冷彻的表情没有丝毫改变。一番激战之后，扎克斯终究敌不过萨非罗斯强大的力量，在承受重击之后，整个人被抛出了核心设施之外，只留下那柄巨剑还插在“杰诺瓦”面前的地面上。

萨非罗斯站在“杰诺瓦”的培养槽前，空洞的眼神中带着恍惚的表情。就在这时，克劳德从后面慢慢走来，拔除了地上的巨剑，猛然向萨非罗斯和“杰诺瓦”刺去。“杰诺瓦”的培养槽被击破，萨非罗斯也慢慢倒在了地上。克劳德转身跑去外面照看蒂法，可萨非罗斯也带着“杰诺瓦”的头颅艰难地走了出来。倒在一边的扎克斯命令克劳德结果萨非罗斯。克劳德将蒂法轻轻放在地上，提起巨剑向萨非罗斯砍去。可是，这一击却被萨非罗斯用刀架住了。在“杰诺瓦”被破坏的愤怒驱使下，萨非罗斯手中的长刀狠狠地刺穿了克劳德的胸膛。

然而，令萨非罗斯没有想到的是，克劳德并没有就此倒下，反而用手抓住长刀的刀刃，将插在自己身体中的刀连同萨非罗斯一同举了起来，狠狠地摔向了设施的墙壁。撞击使管线发生了爆炸，萨非罗斯带着无比惊愕的表情从设施的空洞中向地下坠去。

克劳德跌跌撞撞地走出核心设施，一头栽倒在扎克斯的身边。朦胧之中，扎克斯隐约看到宝条带人闯进了魔晃炉中。宝条站在克劳德身旁，发出了得意而又诡异的笑声……

## 第十章 我们是英雄

隐约之间，扎克斯似乎听到了安基尔的声音，随后从沉睡中渐渐醒来。清醒后的扎克斯发现自己被关在神罗公馆的地下设施中，但收容自己的培养槽已经被打碎了。扎克斯急忙从培养槽中脱身而出，顺便救出了被关在另一个培养槽中的克劳德，准备逃离神罗的控制。当扎克斯架着因魔晃中毒而人事不省的克劳德来到尼布尔海姆时，惊奇地发现，被烧毁的村庄已经完全恢复了原貌。扎克斯明白，这又是神罗公司为隐藏事件而使出的手段。扎克斯想带着克劳德离开村子，却遭到神罗兵的包围，在战斗中，扎克斯感觉自己的身体使不上力气，只得暂时带着克劳德退回了公馆。在为克劳德换上“士兵”的服装后，扎克斯无意间摸到了艾莉丝留给自己那张书笺。扎克斯展开书笺，读着艾莉丝写在上面的字：

“小小的心愿有二十三个，但扎克斯一定记不全，所以凝缩成一个了。那就是——想继续和你在一起。”

读罢，扎克斯小心地收起了书笺，对着还在昏迷之中的克劳德说道：

“克劳德，我必须回米德加尔去了。你也一起去好吗？”

夜晚，扎克斯带着克劳德冲过重重封锁，来到海岸边，遇到了塔克斯派来“回收样本”的西丝涅。发现自己的目标是扎克斯后，西丝涅最终没能下杀手。西丝涅向苍发回了“目标已经逃掉”的假情报，并将自己的摩托车送给扎克斯，让扎克斯带着克劳德尽快逃走。

扎克斯骑着摩托车行驶在公路之上，突然被杰尼西斯带人拦了下来。杰尼西斯手下的复制兵制服了扎克斯，杰尼西斯命令其中一名复制兵吃下了数根扎克斯的头发。杰尼西斯说，扎克斯已经被用来当作宝条执行后续计划的实验品，因此扎克斯的细胞或许能够阻止自己身体的劣化。扎克斯想要追问，杰尼西斯却转身离去了，只留下刚才吃了扎克斯头发的复制兵。这时，复制兵的身躯突然起了变化，变成了一只奇形怪状的魔兽。为保护留在车上的克劳德，扎克斯出手击倒了魔兽。望着魔兽遗骸上充溢着的魔晃气体，扎克斯深深地叹了口气。

扎克斯将克劳德带到了自己的家乡贡加加（**ゴンガガ**）村外，独自一人进村里打听情况。这时，西丝涅又一次出现在扎克斯面前。西丝涅说，塔克斯早就准备再次设伏，告诫扎克斯不要再采取这样单纯的行动。西丝涅还告诉扎克斯，有情报显示应该已经死去的安基尔也出现在了这一带。随后，无意出手的西丝涅独自离去了。

扎克斯转回头，突然看到山坳中有白色的羽翼在晃动，急忙追在后面，来到了山谷的尽头。然而出现在这里的不是安基尔，而是杰尼西斯和霍兰达。而且，霍兰达也在杰尼西斯的威胁下移植了杰诺瓦细胞。霍兰达听过杰尼西斯试验扎克斯细胞失败的事，认为已经成为“士兵”，细胞起了异变的扎克斯不能用来阻止劣化，转而把目标放在了身为普通士兵的克劳德身上，带着复制兵先行离开。杰尼西斯称计划已近尾声，自己即将得到“女神的礼物”，随后也腾空飞走了。扎克斯知道独自留在村外的克劳德有危险，急忙返身赶回。

扎克斯赶回村边的魔晃炉前，看到霍兰达正要对克劳德下手。突然，一个长着白色羽翼的人突然飞来，将霍兰达撞在一旁，阻止了提取细胞的行动。紧接着，扎克斯也赶到了。一场战斗之后，霍兰达倒在了扎克斯面前，化作魔晃气体消失了。

扎克斯来到了那个长着白色羽翼的人身旁。这个人长着和安基尔一模一样的面容，但却不是安基尔本人，而是利用霍兰达的技术将自己制造成安基尔复制体的拉扎德。拉扎德原本因为内部派阀争权夺利之事而与神罗高层结仇，为复仇才利用霍兰达暗中推行自己的计划，但最终事态却失去了控制。内心感到愧疚的拉扎德将自己变成了复制体，想通过自己的手为事件画上句号。见到拉扎德，扎克斯虽然知道这不是真正的安基尔，还是为能够在险境中拥有一位与自己目标相同的战友而感到高兴。

“扎克斯，你的梦想是什么？”对抛弃了狭隘仇恨的平静心情感到不可思议的拉扎德坐在地上问道。

“嗯……”扎克斯看着手中的巨剑，随后抬起了头：“是成为英雄吧。”

“真是个没法实现的好梦呢。”拉扎德也低头笑了起来。

扎克斯笑着对拉扎德伸出了手：“别这样说嘛。结束一切后，我们就是英雄了！”

## 最终章 LAST

扎克斯从杰尼西斯手中拿着的苹果推断，杰尼西斯的大本营很有可能在巴诺拉村。于是，扎克斯带着

○对装置使用“ボイラーのハンドル”并转动以停止蒸汽，之后可以回收锅炉下和浴槽中的道具。
●废屋2阶·ホール
○发生BOSS战，与アンジールペナンス进行战斗。
BOSS！　アンジールペナンス



魔兽化的安基尔会使用各种特殊招式进行攻击。“贪欲なる突进”是冲撞攻击，“愤怒の解放”是广范围攻击，“嫉妒する雷”是大威力雷属性攻击，“傲慢の翼”是飞出羽毛攻击的远程招式。推荐绕到魔兽背后作战，这样魔兽基本上只会使用“嫉妒する雷”进行攻击，这招威力虽大，但判定持续时间很短，看到屏幕上显示招名后向侧面紧急闪避就能轻松避开。同时，在背后攻击还必定发动会心效果，只要持续进行通常攻击就能很快取胜。

### 第七章 杰尼西斯真的死了吗

●沙浜
○与Gダイバー×8进行战斗；
○前往ジュノン。
●Lv3.エルジュノン
○与Gトルーパー×2进行战斗；
○与Gトルーパー×14进行战斗；
○乘上电梯。
●Lv6.エルジュノン
○与Gブレイダー进行战斗；
○与Gブレイダー进行战斗；
○与Gブレイダー、Gトルーパー进行战斗；
○调查按键，与Gブレイダー、Gトルーパー×2进行战斗
○按下按键，前往Lv6.中央トンネル。
●Lv6.中央トンネル
○发生BOSS战，与ジェネラルタンク、サポートマシン×5进行战斗。
BOSS！　ジェネラルタンク、サポートマシン×5



指挥战车会使用招式“射出！”释放辅助机械进行多角度攻击，使用“サンダラ”或者“魔法剑サンダラ”等雷属性招式发动进攻能造成很大伤害。战车的行动非常缓慢，只要等战车调转炮口瞄准时绕到后面攻击就能轻松取胜。如果HP足够，不去管那些辅助机械也没有关系。
●Lv6.中央トンネル
○在左侧墙边找到クラウド。
○按下按键，前往Lv6.エルジュノン。
●Lv6.アルジュノン
○进入ジュノン防卫线攻防战任务。敌方的神罗兵器会向避难区域进攻，ザックス要在防卫线前击破神罗兵器。兵器共有30台，如果全部击破，能够获得“魔力アップ改”，如果被少量兵器冲过防卫线，能够获得“フェニックスの尾”。
○乘上吊舱后，在Lv8.アルジュノン发生和シスネ的对话剧情。
○按下按键，前往ジュノン空港。
●ジュノン空港
○发生BOSS战，和ガードスコーピオン进行战斗。
BOSS！　ガードスコーピオン

克劳德和拉扎德来到了巴诺拉村的遗址。来到村边后，扎克斯发现整个村子已经被魔晃的气息所包围。于是，扎克斯托拉扎德照看克劳德，自己则潜入了村子的深处。

在地下大空洞的尽头，扎克斯见到了站在一座女神像前的杰尼西斯，女神像坐落在一株巨大植物的根干上，根干的顶端凝结着一块由生命之源凝结而成的巨大魔石，而这种天然形成的神奇力量，就是杰尼西斯所说的“女神的礼物”。扎克斯还想劝说杰尼西斯放弃这种只会导致绝望的相互屠戮，但曾经被整个世界欺骗的杰尼西斯已经不想再听任何人的话语。杰尼西斯举起手中的剑，和生命之源的魔石融合，化身成了一尊充满不祥气息的邪神。面对已经舍弃了最后的梦想与尊严的杰尼西斯，扎克斯举起手中的巨剑，向邪神的巨大身躯冲去。

凭借友人与恋人植根在自己心中的回忆与信念，扎克斯终于在艰难的战斗中取得了胜利。巨型魔石的魔力消失殆尽，杰尼西斯也变回了原来的容貌。可是，杰尼西斯并没有放下手中的剑，反而更加执拗地发动着进攻。扎克斯这时才发现，杰尼西斯原本就只求一死，事到如今，已经没有挽回的余地了。

数招之后，扎克斯发动了决定性的一击。在扎克斯剑锋的寒光中，杰尼西斯似乎看到梦想中的女神就站在自己面前。杰尼西斯向女神缓缓地伸出手去，却终于没能得到命运的接纳。幻影化作万道光芒倏忽而逝，杰尼西斯最后的希望如同缥缈的生命之源一样，消失在了无尽的黑暗之中。

扎克斯扛着杰尼西斯默默走出了地下空洞。来到村口后，扎克斯发现拉扎德歪倒在放置克劳德的椅子旁，身边还躺着那只曾经飞到艾莉丝教堂里去的复制魔兽。奄奄一息的拉扎德告诉扎克斯，就在扎克斯潜入地下空洞期间，神罗已经对这里发动了大举进攻，这只不知从何处飞来的魔兽为保护克劳德而被神罗兵所杀。就在扎克斯跑去查看魔兽时，拉扎德停止了呼吸。紧接着，看到拉扎德的杰尼西斯以为自己在最后与安基尔重逢，也带着一丝满足的表情闭上了眼睛。看到眼前的景象，扎克斯不禁悲从中来。扎克斯发誓，一定要保护克劳德到最后。

无垠的荒野上，扎克斯将克劳德藏在隐蔽的巨石之后，自己独自走上了开阔的岩地。面前，是无数神罗兵黑洞洞的枪口。扎克斯缓缓摘下背后的巨剑，将剑立起捧在胸前。

“抱紧梦想，”扎克斯闭上双眼，将前额贴在剑面上：“还有，任何时候都不要忘记士兵的尊严！”

无数的敌兵之中，扎克斯奋力砍杀着。在如同潮水般倾泻而来的弹雨袭击下，扎克斯的意识渐渐模糊，重要的回忆与思念也一点一点地消失。终于，扎克斯倒在了地上。一名神罗兵小心翼翼地走过来，举枪瞄准了扎克斯的胸膛……

转眼之间，曾经进行过激烈搏斗的战场变得寂静无声。大雨从乌黑的天空中倾盆而下，浇洒在被鲜血染红的荒野上。劫后余生的克劳德艰难地爬到了扎克斯的身边。

“扎克斯……”克劳德用茫然的声音轻轻呼唤着。

扎克斯微微睁开眼睛，用天蓝色的瞳孔凝视着克劳德：“连我的份……一起……”

“连你的……份？”

扎克斯缓缓举起左手，搭在克劳德的头上：“是啊……你……”

“我……？”克劳德的声音没有起伏，只是机械地重复着扎克斯的话。

“活下去，”扎克斯将克劳德的头抱在胸前：“你是……我曾经活着的证明。”

克劳德抬起头，面颊上沾满了扎克斯的鲜血。

扎克斯慢慢用右手提起身边巨剑的剑柄，递向克劳德：“把我的尊严与梦想，全部……给你。”

“我是……你活着的证明……”克劳德用双手接过剑，又一次重复着扎克斯的话。可是，当克劳德将视线重新移向扎克斯时，扎克斯已经永远地闭上了眼睛。凝望着失去了生命的扎克斯，克劳德的眼中突然恢复了生气，神情渐渐从茫然变成悲痛与震惊。紧接着，克劳德悲痛的喊声划破了如墨的天空。

不知过了多久，大雨渐渐止歇，阳光穿破云层，开始重新洒向大地。克劳德仰望着云缝中碧蓝的天空，眼中的泪水渐渐散去。克劳德缓缓站起身来，低头看着扎克斯安详的面容。

“谢谢，”克劳德轻轻地说道：“安息吧，扎克斯。”

随后，克劳德转过身，拖着巨剑向远方走去。此时，扎克斯的声音似乎在无垠的旷野中响起：

“想成为英雄就带上梦想吧，还有尊严。”



守卫蝎是第三章BOSS守卫蜘蛛的强化版，主要进攻方式依旧是“机关炮”和“电磁フィールド”。当HP剩余不多时，BOSS会用“ターゲット・サーチ”进行扫描，一旦被瞄准就会受到大威力攻击。不过，BOSS在扫描时动作非常慢，很轻松就可以兜到身后，因此基本不会有什么危险。

## ✣第八章 也许我会舍弃神罗

●伍番街スラム · 教会

○在教会中央出现“上を见る”提示后按下○键，可以观察高处横梁上的魔兽。

●伍番街スラム · 教会前

○与ガンブルヘッド×3进行战斗。

●伍番街スラム

○进入制造卖花推车的任务，ザックス需要找到“工具”“木材”“车轮”和“参考书”。每类材料都不止一种获得途径，其中很多材料需要触发相应支线剧情或在记录点上完成相应任务后才能获得。

●材料收集 · 一

○在伍番街スラム · 教会前从前面数第2个闪光点进行调查，获得“中古品的工具（工具）”。

○调查マーケット饰品店前的木材，和男子对话，选择“セブンスヘブン”，获得“ふるび

（以下接前页流程）

た木材（木材）”。如果选其它选项则必须重新选择。
○在LOVELESS通り和车前的男子对话，获得“くたびれたタイヤ（车轮）”。
○在伍番街スラム·教会前捡到“ワゴンの作り方（参考书）”。
●材料收集·二
○在神罗ビル·トレーニングルーム中进行通过蹲起测定体力的小游戏，每次胜出可以获得一件材料，依次为“神罗配膳台设计图（参考书）”“神罗制キャタピラ（车轮）”“神罗制セラミック（木材）”“神罗制ハンダ（工具）”。
●材料收集·三
○进入LOVELESS通り，和神罗兵对话，进入查找“五台”间谍的支线剧情。和可疑对象反复对话就能揭穿间谍的真面目。捕获全部间谍后发生事件，获得“ウォルナット材（木材）”。6名间谍依次为：
（1）LOVELESS通り汽车后方的男子；
（2）伍番街スラム·マーケット中的神罗兵；
（3）神罗ビル·エントランス电梯前反复出入的西装男子；
（4）八番街通向壹番街入口处与男子对话的女子；
（5）神罗ビル·展示ルーム火箭模型前的西装男子；
（6）六番街·公园中的男孩子。
○与八番街·喷水广场台阶上方角落里的男子对话，任务栏“モンスター调查计划”中出现任务项“ミッドガルモンスター”，在记录点完成该项的前5个任务后，与神罗ビル·展示ルーム中的研究者对话，出现第6个任务“荒野·真实”，完成这个任务后再次与神罗ビル·展示ルーム中的研究者对话，获得“ミスリル·ツール（工具）”。
○与神罗ビル·ブリーフィングルーム中的3rd神罗兵对话，任务栏“より贵重なものを……”中出现任务项“回收任务”，在记录点完成该项的全部6个任务后，再次与神罗ビル·ブリーフィングルーム中的3rd神罗兵对话，获得“プレミアムタイヤ（车轮）”。
○与LOVELESS通り入口右侧的神罗兵对话，任务栏“神罗カンパニー”中出现任务项“治安维持部队”，在记录点完成该项的全部6个任务后，再次与LOVELESS通り入口右侧的神罗兵话，获得“月刊·职人（参考书）”。
●伍番街スラム·教会
○和エアリス对话，选择各种材料，制造卖花推车的任务结束。选用第一套材料时，评价为“纳得できない”；选用第二套材料时，评价为“新型兵器”；选用第三套材料时，评价为“最高的ワゴン”。
●八番街ミッドガル·喷水广场
○与地图上喷泉下方的女子对话，选择“金持ちファンクラブと合并しろ”，然后前往LOVELESS通り，与地图上方窄道中的女子对话，但后再回到喷水广场，再次与喷泉下方的女子对话，出现ザックス被推荐为ジェネシス俱乐部特别会员的情节。
●八番街ミッドガル·喷水广场
○与地图下方的男孩子对话，之后前往壹番街·驿，与站台旁的女子对话，选择“夸りをなくした母亲は……”，然后再回到喷水广场，与男孩子旁的女子对话，出现ザックス被推荐为アンジール俱乐部特别会员的情节。
●ソルジャールーム
○事件后出现选项“エアリスと离れるからさ……”“おまえが好きだからさ”，任意选择即可；
○从ブリーフィングルーム的支给舱中获得“エルメスのくつ”。
●伍番街スラム·教会
○接近エアリス发生事件。
●ソルジャールーム
○出现选项“もう心残りはない！”“もう少し待って”。选择“もう心残りはない！”前往ニブルヘイム。

## ✣第九章 明白了，我去见你

●ニブルヘイム
○前进到广场中央，发生与ティファ对话的事件；
○与セフィロス对话后，宿屋开放。
●ニブルヘイム
○与村中的男孩对话，进入支线情节“ニブルヘルムの七不思议”。
（1）登上中央广场的高台，获得フェニックス的魔石后和村中的男孩对话。
（2）先调查宿屋二层女孩子的画像，然后走出宿屋和男孩子对话。之后再次进入宿屋调查画像，发现画像中的女孩子消失了。此时反复上下楼，就能看到店主上楼的情景，慢慢跟在店主后面进入房间，发生事件。
（3）进入ニブル山·山道，在孩子们聚集的地方向右走到尽头处，和リスキーボム、ペイニーボム、レディボム进行战斗。战斗中敌人会巨大化后自爆，但对巨大化的敌人进行攻击后可以让其恢复原状。如果在一个敌人都没有自爆的情况下胜利就能获得“金のカケラ”，将此道具交给村中的男孩，获得“セーフティビット”。
（4）进入村边的神罗屋敷，在二层左边的三个房间中，进入右侧的房间，调查金库附近的笔记，然后分别在屋敷中四间打不开门的房间前头通过钥匙孔向里看，根据相应对象的数量记下数字：第一位数在二层右侧房间，对象是地板、书柜顶和椅子上放置的书本总数；第二位数在一层右侧房间，对象是幽灵的数量；第三位数在二层左侧房间，对象是苹果加上苹果罐头的数量；第四位数在一层左侧房间，对象是椅子的数量。对照记下的四位数字打开金库，获得急所斩り的魔石。
（5）剧情进展到神罗屋敷·地下洞窟后，打倒敌人サハギン获得“カンオケのカギ”，使用“カンオケのカギ”打开左右房间中的棺木进行确认，然后离开屋敷，与村中的男孩对话；
（6）剧情进展到ニブルヘルム着火之后，与宿屋右侧房屋前的男孩对话，接受救出男孩母亲的任务，限制时间是60秒。房屋只会显示外观，需要玩家通过猜测与摸索来完成。成功救出后获得“力アップ改贰”。
（7）完成前六个“不思议”后，在第十章序盘经过ニブルヘイム·村はずれ时，ザックス会收到男孩的短信，之后前往村边地图右端房屋角落的栅栏处调查地上的闪光点，获得ウォール魔石。需要注意的是，一旦进入ニブルヘイム村就会错过回收魔石的机会，一定要以取得道具为先。
●ニブルヘイム
○与セフィロス对话；
○在宿屋2阶与セフィロス对话，前往ニブル魔晃炉。
●ニブル魔晃炉
○接近セフィロス发生事件；
○发生BOSS战，与Gデリーター、Gレギオン×2进行战斗。
BOSS！ Gデリーター、Gレギオン×2




G消却者的必杀技“デスサイズ”能够吸收HP，“ホワールウインド”是无法回避的大威力技巧。开战后应该先迅速干掉两边的小兵，然后再集中对付BOSS。这个BOSS体形虽小，但动作意外地缓慢，除了必杀技外，其它招式可以轻松回避掉。只要在中了必杀技后及时回复HP就没问题。

●ニブルヘイム
○经过ニブル山·魔晃炉前、ニブル山·山道、ニブルヘイム·村はずれ，前往ニブルヘイム。
○在广场中央发生事件；
○和兵士对话，兵士会为ザックス领路；
○经过ニブルヘイム·村はずれ，到达神罗屋敷。
●神罗屋敷1阶
○和兵士对话，兵士会为ザックス领路。
●神罗屋敷2阶
○从右边的房间的暗门前往地下洞窟。
●神罗屋敷·地下洞窟
○攀下梯子。“七不思议”支线情节的第五个任务在这里完成。
●神罗屋敷·地下施设
○进入后发生事件；
○向屋外走时发生事件。
●ニブルヘイム·崩坏后
○发生セフィロス的剧情。
○经过ニブル山·山道、ニブル山·魔晃炉前，前往ニブル山·魔晃炉。
●ニブル山·魔晃炉
○发生BOSS战，与セフィロス连续进行两场战斗。
BOSS！ セフィロス



萨非罗斯会不断进行空间转移，要等其出现后才能发动攻击。萨非罗斯召唤出冰魔石、雷魔石、炎魔石和支援魔石后防御力会上升，应当先将所有魔石打倒。被萨非罗斯的必杀技“心ない天使”击中后会陷入濒死状态，应当立刻回复。萨非罗斯使用“居合い斩り”时应当绕到其后方，这样才能避免被击中。战斗胜利后发生剧情，然后进入第二场战斗。这次如果被萨非罗斯逼到尽头就会GAME OVER，应当尽量冲到前方作战。

## ✣第十章 我们是英雄

●神罗屋敷·地下施设
○调查被打倒的研究员，获得“タンスのカギ”；
○走出房间，发生事件。
●神罗屋敷2阶
○在地图左下方的房间使用“タンスのカギ”打开衣柜，获得“ソルジャーの服”。
●ニブルヘイム·村はずれ
○“七不思议”支线情节的最后一个任务在这里完成。
●ニブルヘイム
○进入阻止神罗兵带走クラウド的任务。场景中会出现很多敌人，应当先全部击倒后再接近要带走クラウド的神罗兵，否则无法救出克劳德。
○从村子中逃出。
●ニブル平原
○进入用狙击枪打倒道路两边配置的侦察用ガンブルヘッド的任务。狙击枪没有击中或者在通常战斗中逃走都会使“逃走点数”上升，打倒ガンブルヘッド就会使“击倒点数”上升，使用击倒点数可以提高狙击枪的性能。击倒点数累积3时，可以选择“攻击力提升”“防止震动”“命中范围提升”，累积6时，可以选择“诱爆弹购入”。巧妙地利用狙击枪打倒敌人能够获得道具。推荐通过通常战斗累积点数，提升狙击枪的性能之后，再用狙击枪射击盾以外的部分，以顺利击倒ガンブルヘッド。
○向前进发发生事件；
○事件后发生BOSS战，与Gエリミネーター进行战斗。
BOSS！ Gエリミネーター



G净化者的通常攻击威力非常高，最好等BOSS先作出攻击，利用紧急回避闪开后再绕到背面发动进攻。使用物理屏蔽系魔石会使战斗轻松不少。

●ゴンガガ村周边
○与シスネ对话，发生事件。
●里山
○与Sスレイヤー、Gプレデター进行战斗；
○回到メルトダウン魔晃炉。
●メルトダウン魔晃炉
○发生BOSS战，与ホランダー进行战斗。
BOSS！ ホランダー



霍兰达博士会使用一些很特殊的方式进攻。“ファニーウォーム”后会召唤出ランダウォーム，需要随时清掉；“これで大丈夫”后BOSS会有一段时间无敌，远离BOSS专心回复就可以了；“ものすごく臭い息”会造成状态异常，应该及时用“万能药”回复。“亚空间ミサイル”是无法回避的大威力攻击，被击中后应及时回复。当霍兰达的HP不多时，会用“これで元通りだろう”回复HP，此时集中攻击就能胜利。

## ✣最终章 LAST

●バノーラ村迹
○穿过バノーラ村·はずれ，从洞窟中降到工场地下，前往审判の渊。
●审判の渊
○从宝箱中获得ライト魔石；
○从宝箱中获得ヘブン魔石；
○从宝箱中获得スター魔石；
○从中央横洞后的宝箱中获得グランド魔石；
○从地图下方前往忘却の湖。
●忘却の湖
○从宝箱中获得ライフ魔石；
○从宝箱中获得サバス魔石；
○从宝箱中获得ビーイング魔石。
●咆哮の牙

〇最终迷宫中存在隐藏区域和一些隐藏BOSS，攻略方法如下：
〇调查所有记述《LOVELESS》的石版；
〇在忘却の湖中接触6道生命之光，依次和Gバンドール、Gルチフェロ、Gジュデッカ、Gカイーナ、Gトロメーア、Gアンテノーラ这6名BOSS进行战斗；
〇进入咒缚の檻；
〇打倒ナイトメア获得“女神のベースキー”和“女神のサクラルキー”；
〇打倒ムーバー获得“女神のソーラーキー”“女神のハートキー”；
〇用“女神のベースキー”打开通往咒缚の檻深处的路；
〇打倒デスマシン获得“女神のスロートキー”，打倒グロスパンツァー获得“女神のクラウンキー”，打倒イビルアイ获得“女神のサードアイキー”，途中顺次使用“女神のサクラルキー”“女神のソーラーキー”“女神のスロートキー”打开通路。
〇对地图右下方016牢狱的门使用“女神のハートキー”，进入后获得“研究所のカギ”；
〇对016牢狱旁无伤的门使用“研究所のカギ”，进入咆哮の牙；
〇对地图左上方的031牢狱使用“女神のサードアイキー”，进入后获得“铁格子のカギ”；
〇使用“女神のクラウンキー”打开道路，前往石版の部屋；
〇对石版旁边的铁栅使用“铁格子のカギ”，发生BOSS战，和キングベヒーモス进行战斗，胜利后获得“女神のウィングキー”；
〇对里侧的门使用“女神のウィングキー”，走出后回到忘却の湖地图的右端。

●审判の渊
〇穿过横洞，到达地图左侧的诀别の扉。

●诀别の扉
〇将7块女神魔石嵌入台座，发生BOSS战，与Gレジレサイド进行战斗。

BOSS！　Gレジレサイド

G灭绝者是第十章BOSSG净化者的强化版。战斗时还是应当先避开攻击后再发动攻击。这个BOSS不仅通常攻击威力很高，还会使用属性招式，战斗前应当先提升雷、炎和物理耐性。如果觉得近身过于危险，也可以始终在远处周旋，依靠D.M.W系统的必杀技来攻击。

●终焉の光
〇发生BOSS战，和ジェネシスアバター进行战斗。

BOSS！　ジェネシスアバター

巨型BOSS创世邪神的招式“炼狱からの冲动”可以削去ザックス四分之三的HP，中招后应当立刻回复。BOSS将剑扎向地面后会召唤出Gシャドウサイズ和Gシャドウメイジ，需要尽快击倒。这一战中，必杀技以外的攻击对BOSS本体无效，只对BOSS的剑形魔石有效，应当在剑扎入地面时进行集中攻击。

●终焉の光
〇事件后发生BOSS战，和ジェネシス进行战斗。

BOSS！　ジェネシス

杰尼西斯会使用“フラッシュ”“ホーミング”“ダンシングソード”“マジックソード”等招式发动进攻，见到其使用招式就应当尽快回避。只要一边周旋一边战斗就不会有太大险情。

●荒野
〇与大群神罗兵进行战斗，强制出现两次D.M.W后战斗自动结束；
〇与神罗兵×3进行战斗，坚持一段时间后战斗自动结束；
〇进入ENDING。

## 通关要素

〇读取通关记录后，可以在继承一部分要素的情况下重新开始2周目游戏。
〇继承的要素包括：
（1）等级、能力值；
（2）普通道具；
（3）魔石及魔石等级；
（4）金钱；
（5）D.M.W达成率；
（6）游戏时间。

其中需要注意的是，D.M.W只继承达成率，并不继承已经习得的D.M.W。
〇不继承的要素包括：
（1）特殊道具，包括召唤道具、设计图、齿轮等；
（2）已习得的D.M.W；
（3）任务；
（4）短信；
（5）魔石及道具的装备数；
（6）商店的状态。

游戏中的任务是不会进行继承的，需要玩家重新完成。

# 在各种艰难的任务之中，发掘出手中利剑的崭新价值。

在记录点上选择完成的任务是随着游戏进程陆续出现的，下面的表格列出了游戏中全部任务的报酬和出现条件。出现条件中的“S”指该任务需要完成某些主线情节后才能出现，“M”指该任务需要完成某些其它任务后才能出现。主线流程前进一定程度后就应该检查任务出现条件，以及时获取新的任务。

### 【一】神罗カンパニー

1、训练ミッション

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 神罗军·基本训练 | エリクサー | 初期 |
| 神罗军·应用训练 | 英雄の药 | （S）第九章通过 |
| 神罗军·50人组手 | 英雄の药×2 | （M）“神罗军·应用训练”通过 |
| 神罗军·100人组手 | ブラックベルト | （M）“神罗军·50人组手”通过 |
| 神罗军·200人组手 | HPアップ改贰 | （M）“神罗军·100人组手”通过 |
| 神罗军·1000人组手 | ぶんどる | （M）“神罗军·200人组手”通过 |

2、治安维持部队

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 兵士の挑战 | 神罗保式防具 | 与“LOVELESS通り”的神罗兵对话 |
| 兵士の再挑战 | サイレス | （M）“兵士の挑战”通过 |
| 兵士の再々挑战 | フォウスロット | （M）“兵士の再挑战”通过 |
| 兵士の本气モード | フォースブレス | （M）“兵士の再々挑战”通过 |
| 兵士の新兵器 | 冰の腕轮 | （M）“兵士の本气モード”通过 |
| 兵士の最终兵器 | デブチョコボの羽、防弹チョッキ | （M）“兵士の新兵器”通过 |

3、兵器开发局

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 次期主力兵器テスト | 回转攻击 | （S）第五章通过 |
| 新型マシン兵器登场！ | ケアルラ | （M）“次期主力兵器テスト”通过 |
| 打倒ジェネシス军 | サンダガ | （M）“新型マシン兵器登场！”通过 |
| 暴走军团を止めろ！ | 川チョコボの腕轮 | （M）“打倒ジェネシス军”通过 |
| 市街战テスト | グラビガ | （M）“暴走军团を止めろ！”通过 |
| 统括からの依赖 | クリスタルブレス | （M）“市街战テスト”通过 |

4、新装备体系计划

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 市街战特殊部队 | デブチョコボの羽×2 | （M）“统括からの依赖”通过 |
| サイバー妨害工作 | ドレイガ | （M）“市街战特殊部队”通过 |
| 盗まれた神罗兵器 | 魔力アップ改贰 | （M）“サイバー妨害工作”通过 |
| 移动炮台を破坏せよ！ | ハイジャンプ | （M）“盗まれた神罗兵器”通过 |
| ダンジョンの战い | ストップターン | （M）“移动炮台を破坏せよ！”通过 |
| 新兵器比较试验 | デブチョコボの羽×2 | （M）“ダンジョンの战い”通过 |

5、特殊兵器研究所

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 特务兵器登场 | ルナハープ×4 | （M）“新兵器比较试验”通过 |
| 强袭！特务マシン | 英雄の药×2 | （M）“特务兵器登场”通过 |
| 新锐机「タランチュラ」 | エナジー | （M）“强袭！特务マシン”通过 |
| 神罗机械化部队 | クリスタルの小手 | （M）“新锐机「タランチュラ」”通过 |
| デスマシーン强化计画 | 神罗安式防具改 | （M）“神罗机械化部队”通过 |
| 「スパイダー」最终形态 | アダマンタイト×5 | （M）“デスマシーン强化计画”通过 |

### 【二】モンスター调查计画

1、ミッドガル・モンスター

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 发端・はじまり | ポイズン | （S）第三章通过后，与八番街・喷水广场台阶上的男子对话 |
| 郊外・接近 | 炎の腕轮 | （S）第三章通过后，与“LOVELESS通り”的女子对话 |
| 伍番街・出没 | フェニックスの尾 | （S）第五章通过后，与“伍番街スラム・マーケット”的女子对话 |
| スラム街・自卫团 | 炎の指轮 | （S）第五章通过后，与“伍番街スラム・ストリート”的女子对话 |
| 街道・封锁 | 精神アップ | （S）第五章通过后，与“神罗ビル・エントランス”的神罗兵对话 |
| 荒野・真实 | 冰の指轮 | （M）“发端・はじまり”到“街道・封锁”全部通过后，与“神罗ビル・展示ルーム”的研究员对话 |

2、モンスターレポート

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| ミッドガル | 回转攻击 | （S）第五章通过 |
| モデオヘイム | 毒の冲击 | （S）第六章通过 |
| ニブルヘルム | APアップ改 | （S）第九章通过 |
| ニブルヘルムⅡ | 属性防御 | （S）第十章通过 |
| ゴンガガ | 精神アップ改 | （S）第十章通过 |
| ワールド | クエイク | （M）“ゴンガガ”通过 |

3、モンスター事件

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 未确认モンスター | ゴンガガ商会 | （M）“ワールド”通过 |
| モンスター排除指令 | 山チョコボの腕轮 | （M）“未确认モンスター”通过 |
| 飞行モンスター事件 | スカイサイレス | （M）“モンスター排除指令”通过 |
| ムーバー亚种 | 爆裂剑 | （M）“飞行モンスター事件”通过 |
| 封锁された洞窟 | プラチナバングル | （M）“ムーバー亚种”通过 |
| 无人岛作战 | カイザーナックル | （M）“封锁された洞窟”通过 |

4、未探查领域调查计划

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 孤岛を调查せよ | ギザールの野菜×3 | （M）“无人岛作战”通过 |
| 荒野を调查せよ | デブチョコボの羽×3 | （M）“孤岛を调查せよ”通过 |
| 未知の岛を探索せよ | フェニックスの尾×2 | （M）“荒野を调查せよ”通过 |
| 采掘施设を调查せよ | エナジー | （M）“未知の岛を探索せよ”通过 |
| 落盘事件を调查せよ | ミスリルマイン商事 | （M）“采掘施设を调查せよ”通过 |
| 先を阻むのを调查せよ | エナジー | （M）“落盘事件を调查せよ”通过 |

5、さらなる未知を探して

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 洞窟を调查せよ | 回转攻击 | （M）“先を阻むのを调查せよ”通过 |
| 新种を调查せよ | ヘルサンダガ | （M）“洞窟を调查せよ”通过 |
| 更なる新种を调查せよ | ウィザードブレス | （M）“新种を调查せよ”通过 |
| 未知の洞窟を调查せよ | SPターボ攻击 | （M）“更なる新种を调查せよ”通过 |
| 深き洞窟を调查せよ | 妖精の指轮 | （M）“未知の洞窟を调查せよ”通过 |
| 大いなる恶魔を调查せよ | 金のかみかざり | （M）“深き洞窟を调查せよ”通过 |

### 【三】ジェネシス军を倒せ！

1、侵行！ジェネシス军

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 海岸の敌を讨て！ | ブロンズバングル | （S）第三章通过 |
| 大型兵器を破坏しろ！ | アイアンバングル | （M）“海岸の敌を讨て！”通过 |
| コピー军团を倒せ！ | APアップ | （S）第四章通过 |
| デスマシーン破坏作战 | 体力アップ | （M）“コピー军团を倒せ！”通过 |
| デスマシーン队を叩け！ | ミスリルの小手 | （M）“デスマシーン破坏作战”通过 |
| ミッドガル防卫作战 | ミスティール | （S）第五章通过 |

2、ジェネシス军大攻势！

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| スラムの敌を攻击せよ！ | 雷の腕轮 | （S）第六章通过 |
| 输送船を夺回せよ！ | MPアップ改贰 | （S）第七章通过 |
| 敌の据点を攻击せよ！ | 魔法剑ファイア | （M）“输送船を夺回せよ！”通过 |
| 攻击计画を阻止せよ！ | 魔法剑サンダラ | （M）“敌の据点を攻击せよ！”通过 |
| 敌の姿を追いかけろ！ | 魔よけのおふだ | （S）第九章通过 |
| 荒野の敌を阻止せよ！ | クリスタルの小手 | （S）第十章通过 |

3、激斗！ジェネシス军团

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 紧急事态！！ | 银の腕轮 | （M）“荒野の敌を阻止せよ！”通过 |
| 洞窟基地を破坏せよ！ | 魔法剑ファイガ | （M）“紧急事态！！”通过 |
| 奇袭！ミッドガル | アスピガ | （M）“洞窟基地を破坏せよ！”通过 |
| 据点破坏作战 | ドレイン剑 | （M）“奇袭！ミッドガル”通过 |
| 决战！ミッドガル | 回转攻击・改 | （M）“据点破坏作战”通过 |
| 魔晃施设夺还 | ふきとばし | （M）“决战！ミッドガル”通过 |

4、进化するジェネシス军

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| マテリア夺还作战 | 电击 | （M）“魔晃施设夺还”通过 |
| 强化コピーの胁威 | 死のジャンプ | （M）“マテリア夺还作战”通过 |
| 强化コピー军团 | ミスリル×3 | （M）“强化コピーの胁威”通过 |
| ミッドガル再び | フレア | （M）“强化コピー军团”通过 |
| コピー工场を破坏せよ！ | アダマンタイト×3 | （M）“ミッドガル再び”通过 |
| 最强コピー登场！ | SPターボ魔法 | （M）“コピー工场を破坏せよ！”通过 |

**5、最强コピー军团を倒せ!**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| コピー军团を迎击せよ! | 英雄の药×3 | (M)“最强コピー登场!”通过 |
| コピー基地を强袭せよ! | 英雄の药×2 | (M)“コピー军团を迎击せよ!”通过 |
| 特殊部队を歼灭せよ! | ウォール | (M)“コピー基地を强袭せよ!”通过 |
| コピー军团を追击せよ! | アルテマ | (M)“特殊部队を歼灭せよ!”通过 |
| コピー军团を击破せよ! | デブチョコボの羽×3 | (M)“コピー军团を追击せよ!”通过 |
| ジェネシス军团の最后 | SPターボ攻击 | (M)“コピー军团を击破せよ!”通过 |

## 【四】ウータイ战争终结作战

**1、ウータイの残党を追え!**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| ウータイ兵发见 | エリクサー | (S)第二章通过 |
| 对ソルジャーモンスター | 防弾チョッキ | (M)“ウータイ兵发见”通过 |
| 脱走兵追击 | ライブラ | (M)“对ソルジャーモンスター”通过 |
| 潜伏中の敌を倒せ | マッスルベルト | (M)“脱走兵追击”通过 |
| 侵入者を阻止せよ | 沈默の冲击 | (M)“潜伏中の敌を倒せ”通过 |
| ウータイ残党を探せ | ポイズン剑 | (M)“侵入者を阻止せよ”通过 |

**2、ウータイ残党の暗跃**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| コレル矿山の敌を讨て | 雷の腕轮 | (M)“ウータイ残党を探せ”通过 |
| スラム地区の敌を讨て | 金の腕轮 | (M)“コレル矿山の敌を讨て”通过 |
| 神罗ビルの敌を讨て | 烈火の腕轮 | (M)“スラム地区の敌を讨て”通过 |
| ウータイへ进击せよ | APアップ改贰 | (M)“神罗ビルの敌を讨て”通过 |
| ウータイの敌を讨て | エルメスのくつ | (M)“ウータイへ进击せよ”通过 |
| 「ウータイ五圣」を倒せ | ウータイ秘密ショップ | (M)“ウータイの敌を讨て”通过 |

**3、ウータイ特殊部队「圆月轮」**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 侦察部队を倒せ | ポイズンターン | 与“LOVELESS通り”的神罗兵对话后,找出“LOVELESS通り”的五台间谍 |
| 先行部队を倒せ | 停止の冲击 | 找出“スラム・マーケット”的五台间谍 |
| 据点の敌を倒せ | パワーリスト | 找出“神罗ビル・エントランス”的五台间谍 |
| 机动部队を倒せ | ダイヤブレス | 找出“ミッドガル・喷水广场”的五台间谍 |
| 本据地の敌を倒せ | デス | 找出“神罗ビル・展示ルーム”的五台间谍 |
| 暗杀部队を倒せ | 山チョコボの腕轮 | 找出“スラム・公园”的五台间谍 |

**4、ウータイ残党ふたたび**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 反神罗组织の再编 | 英雄の药×2 | (M)“「ウータイ五圣」を倒せ”通过 |
| ザックス抹杀 | 暗黑 | (M)“反神罗组织の再编”通过 |
| ミッドガルへの潜入 | アダマンタイト×5 | (M)“ザックス抹杀”通过 |
| スラムでの待机 | 钱投げ | (M)“ミッドガルへの潜入”通过 |
| 反神罗の据点 | 英雄の药×3 | (M)“スラムでの待机”通过 |
| 对ソルジャー战の准备 | 月の腕轮 | (M)“反神罗の据点”通过 |

**5、圆月轮队を坏灭せよ**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 指挥官を抹杀せよ | 3连サンダガ | (M)“对ソルジャー战の准备”通过 |
| ウータイ残党を叩け | プラチナバングル | (M)“指挥官を抹杀せよ”通过 |
| 圆月轮队を叩け | デスペル剑 | (M)“ウータイ残党を叩け”通过 |
| 圆月轮队を歼灭せよ | ゴブリンパンチ | (M)“圆月轮队を叩け”通过 |
| 再编制を阻止せよ | ロイヤルクラウン | (M)“圆月轮队を歼灭せよ”通过 |
| ウータイを平定せよ | マジカルパンチ | (M)“再编制を阻止せよ”通过 |

## 【五】宝条研究室

**1、サンプルモンスターLv.1**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 实验体・百壹号 | ファイア | (S)第二章通过 |
| 实验体・百贰号 | アミュレット | (S)第三章通过 |
| 实验体・百参号 | 雷の指轮 | (S)第四章通过 |
| 实验体・百四号 | ドレイン | (S)第五章通过 |
| 实验体・百伍号 | 毒の冲击 | (S)第六章通过 |
| 实验体・百六号 | ドレイラ | (S)第六章通过 |

**2、サンプルモンスターLv.2**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 实验体・百七号 | ケアルガ | (S)第九章通过 |
| 实验体・百八号 | ファイガ | (S)第九章通过 |
| 实验体・百九号 | 死の冲击 | (S)第十章通过 |
| 实验体・百拾号 | ウォール | (M)“实验体・百九号”通过 |
| 实验体・百拾壹号 | デブチョコボの羽×4 | (M)“实验体・百拾号”通过 |
| 实验体・百拾贰号 | アスピル剑 | (M)“实验体・百拾壹号”通过 |

**3、サンプルモンスターLv.3**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 实验体・百拾参号 | スカイポイズン | (M)“实验体・百拾贰号”通过 |
| 实验体・百拾四号 | デスターン | (M)“实验体・百拾参号”通过 |
| 实验体・百拾伍号 | 铁拳パンチ | (M)“实验体・百拾四号”通过 |
| 实验体・百拾六号 | プラチナバングル | (M)“实验体・百拾伍号”通过 |
| 实验体・百拾七号 | クリスタルオーブ | (M)“实验体・百拾六号”通过 |
| 实验体・百拾八号 | ダークマター×5 | (M)“实验体・百拾七号”通过 |

**4、サンプルモンスターLv.4**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 实验体・百拾九号 | 属性剑 | (M)“实验体・百拾八号”通过 |
| 实验体・百廿号 | マジカルパンチ | (M)“实验体・百拾九号”通过 |
| 实验体・百廿壹号 | フレア | (M)“实验体・百廿号”通过 |
| 实验体・百廿贰号 | デブチョコボの羽×5 | (M)“实验体・百廿壹号”通过 |
| 实验体・百廿参号 | クエイク | (M)“实验体・百廿贰号”通过 |
| 实验体・百廿四号 | リボン | (M)“实验体・百廿参号”通过 |

## 【六】贵重なものを求めて……

**1、アイテムを求めて**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 闭山した炭矿のアイテム | フェニックスの尾 | (S)第二章通过 |
| 无人岛のアイテム | チョコボの腕轮 | (M)“闭山した炭矿のアイテム”通过 |
| スラム街のアイテム | ジャンプ | (M)“无人岛のアイテム”通过 |
| 深き洞窟のアイテム | ダークマター×2 | (M)“スラム街のアイテム”通过 |
| 埋もれているアイテム | ルナハープ×2 | (M)“深き洞窟のアイテム”通过 |
| 炭矿のアイテムII | 英雄の药×2 | (M)“埋もれているアイテム”通过 |

**2、ミッドガル都市开发部门**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 第一次スラム开发计划 | デブチョコボの羽×2 | (S)第五章通过后,与“神罗ビル・エントランス”咨询台附近的男子和女子对话 |
| 第二次スラム开发计划 | 英雄の药×2 | (M)“第一次スラム开发计划”通过 |
| 魔晃石采掘施设调查任务 | ルナハープ×2、伍番街マテリア店 | (M)“第二次スラム开发计划”通过 |
| 群生地调查任务 | エリクサー×20 | (M)“魔晃石采掘施设调查任务”通过 |
| フェニックス计划 | 医术の心得 | (M)“群生地调查任务”通过 |
| 地下都市计划 | ルナハープ×2、六番街アクセサリ店 | (M)“フェニックス计画”通过 |

**3、アイテムハンター・ザックス**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 草原のアイテム | デブチョコボの羽×2 | (M)“炭矿のアイテムII”通过 |
| 孤岛のアイテム | アダマンタイト×2 | (M)“草原のアイテム”通过 |
| 合成アイテム | ダークマター×3 | (M)“孤岛のアイテム”通过 |
| 洞窟のアイテム | デブチョコボの羽×2 | (M)“合成アイテム”通过 |
| 炭矿のアイテム | 英雄の药×2 | (M)“洞窟のアイテム”通过 |
| 荒地のアイテム | ミスリル×3 | (M)“炭矿のアイテム”通过 |

**4、扫除屋ザックス**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 洞窟のモンスターの…… | ミスリル×3 | (M)“荒地のアイテム”通过 |
| 闭锁炭矿に残された…… | ルナハープ×2 | (M)“洞窟のモンスターの……”通过 |
| 秘密施设に隠された…… | デブチョコボの羽×3 | (M)“闭锁炭矿に残された……”通过 |
| 荒野に隠された…… | ミスリル×3 | (M)“秘密施设に隠された……”通过 |
| 草原に埋藏された…… | 光の腕轮 | (M)“荒野に隠された……”通过 |
| 隠された古代の…… | デブチョコボの羽×3 | (M)“草原に埋藏された……”通过 |

**5、企业クラシャー・ザックス!**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 都市开发部门 | 英雄の药×3 | (M)“隠された古代の……”通过 |
| 宇宙开发部门 | デブチョコボの羽×3 | (M)“都市开发部门”通过 |
| 报道部门 | ミスリル×3 | (M)“宇宙开发部门”通过 |
| 治安维持部门 | ミスリル×3 | (M)“报道部门”通过 |
| 兵器开发部门 | ドレイガ | (M)“治安维持部门”通过 |
| 科学部门 | ハイジャンプ | (M)“兵器开发部门”通过 |

**6、マフィア对策プロジェクト**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 通称マルコーの男 | デブチョコボの羽×4 | (M)“科学部门”通过 |
| マルコーの男・再び | ミスリル×5 | (M)“通称マルコーの男”通过 |
| マルコーの男・激战 | アダマンタイト×5 | (M)“マルコーの男・再び”通过 |
| マルコーの男・草原に | 金の延べ棒 | (M)“マルコーの男・激战”通过 |
| マルコーの男・哀愁 | ダークマター×10 | (M)“マルコーの男・草原に”通过 |
| マルコーの男・黄昏 | 英雄の药×10 | (M)“マルコーの男・哀愁”通过 |

## 【七】より贵重なものを……

**1、回收任务**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 积荷回收任务 | ハチマキ | (S)第三章通过后,在神罗ビル・ブリーフィングルーム“与神罗兵对话 |
| 不法品回收任务 | 星のペンダント | (M)“积荷回收任务”通过 |
| 物资回收任务 | ダイヤの小手 | (M)“不法品回收任务”通过 |
| 补给物资回收任务 | 真珠のネックレス | (M)“物资回收任务”通过 |
| 代理人任务 | 冷气の腕轮 | (M)“补给物资回收任务”通过 |
| 2回目の代理人任务 | エルメスのくつ | (M)“代理人任务”通过 |

**2、贵重なものを求めて**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 破坏计划 | アイテム合成の书 | (S)第四章通过 |
| 第二次破坏计划 | キーホルダー | (M)“破坏计划”通过 |
| 魔晃炉突入作战 | 雷鸣の腕轮 | (M)“第二次破坏计划”通过 |
| 第二次魔晃炉突入作战 | ドラゴンの腕轮 | (M)“魔晃炉突入作战”通过 |
| 第三次魔晃炉突入作战 | バックパック | (M)“第二次魔晃炉突入作战”通过 |
| アクセサリ回收任务 | ショックの冲击 | (M)“第三次魔晃炉突入作战”通过 |

**3、能力开发プロジェクト**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| Pの未来予知Lv.1 | 黑头巾 | (M)“アクセサリ回收任务”通过 |
| Pの未来予知Lv.2 | 极光の腕轮 | (M)“Pの未来予知Lv.1”通过 |
| Pの未来予知Lv.3 | 海チョコボの腕轮 | (M)“Pの未来予知Lv.2”通过 |
| Pの未来予知Lv.4 | 金のかみかざり | (M)“Pの未来予知Lv.3”通过 |
| Pの未来予知Lv.5 | 极光の腕轮 | (M)“Pの未来予知Lv.4”通过 |
| Pの未来予知Lv.6 | アダマンバングル | (M)“Pの未来予知Lv.5”通过 |

**4、Pからのコンタクト**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| ファーストコンタクト | ねじりハチマキ | (M)“Pの未来予知Lv.6”通过 |
| セカンドコンタクト | 盗贼の小手 | (M)“ファーストコンタクト”通过 |
| サードコンタクト | ハチマキ | (M)“セカンドコンタクト”通过 |
| フォースコンタクト | ミスリルの腕轮 | (M)“サードコンタクト”通过 |
| 变化の予兆 | 烈火の腕轮 | (M)“フォースコンタクト”通过 |
| ブレイクスルー | インビンシブル | (M)“变化の予兆”通过 |

**5、孤儿脱走事件**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 洞窟へ逃げた少年 | 空チョコボの腕轮 | (M)“ブレイクスルー”通过 |
| 荒地へ逃げた长男 | 金の腕轮 | (M)“洞窟へ逃げた少年”通过 |
| 无人岛へ逃げた少女 | 空チョコボの腕轮 | (M)“荒地へ逃げた长男”通过 |
| 荒地へ逃げた次男 | パワードスーツ | (M)“无人岛へ逃げた少女”通过 |
| 洞窟へ逃げた双子 | エネルギースーツ | (M)“荒地へ逃げた次男”通过 |
| 荒地へ逃げた末っ子 | ウィザードブレス | (M)“洞窟へ逃げた双子”通过 |

**6、アクセサリ职人**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| スカウトマン・旅立ち | お守り | (M)“荒地へ逃げた末っ子”通过 |
| スカウトマン・ニアミス | 妖精の指轮 | (M)“スカウトマン・旅立ち”通过 |
| スカウトマン・停滞 | 守りの指轮 | (M)“スカウトマン・ニアミス”通过 |
| スカウトマン・苛立ち | モグのお守り | (M)“スカウトマン・停滞”通过 |
| スカウトマン・焦燥 | ねじりはちまき | (M)“スカウトマン・苛立ち”通过 |
| スカウトマン・决意 | エネルギースーツ | (M)“スカウトマン・焦燥”通过 |

## 【八】マテリアハンター・ザックス

**1、マテリアハント始めます**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 再战! イフリート | イフリートマテリア | (S)第二章通过 |
| 对决! 雷神鸟 | サンダー | (M)“再战! イフリート”通过 |
| 激突! ジェネシス军 | HPアップ | (S)第三章通过 |
| 强敌! バハムート | リストバンド | (M)“激突! ジェネシス军”通过 |
| 追迹! 宝条モンスター | リジェネ | (M)“强敌! バハムート”通过 |
| 强大! 谜のマテリア | オーディンマテリア | (M)“追迹! 宝条モンスター”通过 |

**2、魔晃石を求めて**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 精神の魔晃石 | 精神の魔晃石 | (S)与“神罗ビル・マテリアルーム”的研究员对话 |
| 体力の魔晃石 | 体力の魔晃石 | (M)“精神の魔晃石”通过 |
| 魔力の魔晃石 | 魔力の魔晃石 | (M)“体力の魔晃石”通过 |
| HPの魔晃石 | HPの魔晃石 | (M)“魔力の魔晃石”通过 |
| 力の魔晃石 | 力の魔晃石 | (M)“HPの魔晃石”通过 |
| 运の魔晃石 | 运の魔晃石 | (M)“力の魔晃石”通过 |

**3、地狱めぐり**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| ビルの电磁波地狱 | ストップ剑 | (M)“强大! 谜のマテリア”通过 |
| 无人岛の电磁波地狱 | ステータス防御 | (M)“ビルの电磁波地狱”通过 |
| 荒地の电磁波地狱 | 属性攻击 | (M)“无人岛の电磁波地狱”通过 |
| 炭矿の电磁波地狱 | 魔力アップ改贰 | (M)“荒地の电磁波地狱”通过 |
| 草原の电磁波地狱 | ステータス攻击 | (M)“荒地の电磁波地狱”通过 |
| 洞窟の电磁波地狱 | ヘルサンダガ | (M)“草原の电磁波地狱”通过 |

**4、美人お宝ハンターからメール**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 谜のメール・その1 | マバリア | (S)在第四章中收到“美人お宝ハンター”的短信后 |
| 谜のメール・その2 | バリア | (M)“谜のメール・その1”通过 |
| 谜のメール・その3 | HPアップ改 | (M)“谜のメール・その2”通过 |
| 谜のメール・その4 | 急所斩り | (M)“谜のメール・その3”通过 |
| 谜のメール・その5 | 魔力アップ改 | (M)“谜のメール・その4”通过 |
| 谜のメール・その6 | 暗黑 | (M)“谜のメール・その5”通过 |

**5、匿名希望からのお宝情报**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| お宝情报・その1 | 回转攻击・改 | (M)“谜のメール・その6”通过 |
| お宝情报・その2 | 体力アップ改贰 | (M)“お宝情报・その1”通过 |
| お宝情报・その3 | 精神アップ改贰 | (M)“お宝情报・その2”通过 |
| お宝情报・その4 | 爆裂剑 | (M)“お宝情报・その3”通过 |
| お宝情报・その5 | ヘルファイガ | (M)“お宝情报・その4”通过 |
| お宝情报・その6 | バハムート・烈マテリア | (M)“お宝情报・その5”通过 |

**6、ユフィの予告状**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 予告状 | 3连ファイア | (M)“お宝情报・その6”通过 |
| また予告状 | 死のジャンプ | (M)“予告状”通过 |
| 今度こそ予告状 | 电击 | (M)“また予告状”通过 |
| S.O.S? | フレア | (M)“今度こそ予告状”通过 |
| S.O.S | アイテム达人 | (M)“S.O.S?”通过 |
| S.O.S…… | ストップ剑 | (M)“S.O.S”通过 |

## 【九】谜の大空洞

**1、地下へのいざない**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 地下洞窟 | エイジスの腕轮 | (M)“お宝情报・その6”通过 |
| 调查开始 | 魔法剑サンダガ | (M)“地下洞窟”通过 |
| 痕迹アリ | ルーンの指轮 | (M)“调查开始”通过 |
| ジェネシスの妨害 | ハイジャンプ | (M)“痕迹アリ”通过 |
| ジェネシスの暗跃 | ウォール | (M)“ジェネシスの妨害”通过 |
| ジェネシスの胁威 | エリクサー | (M)“ジェネシスの暗跃”通过 |

**2、せめぎあい**

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 第三势力 | ポイズンターン | (M)“ジェネシスの胁威”通过 |

| | | |
|---|---|---|
| 暴走した兵器 | 英雄の药×2 | （M）"第三势力"通过 |
| 探索续行 | 属性剑 | （M）"暴走した兵器"通过 |
| 新ルート发见 | エナジー | （M）"探索续行"通过 |
| 下层への道 | 铁拳パンチ | （M）"新ルート发见"通过 |
| マテリア反应アリ | SPターボ | （M）"下层への道"通过 |

3、何を求めるのか……

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 彻头彻尾 | ハンマーパンチ | （M）"マテリア反应アリ"通过 |
| ジエネシスの挑战 | 守りの指轮 | （M）"彻头彻尾"通过 |
| ジエネシスの新兵器 | グラビデ | （M）"ジエネシスの挑战"通过 |
| ジエネシスの超兵器 | マジカルパンチ | （M）"ジエネシスの新兵器"通过 |
| ウータイ精锐部队 | エスコートガード | （M）"ジエネシスの超兵器"通过 |
| "ウータイ军を乘り越えて | フレア | （M）"ウータイ精锐部队"通过 |

4、伏魔殿

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| ジエネシスの野望 | カイザーナックル×4 | （M）"ウータイ军を乘り越えて"通过 |
| ジエネシスの情热 | デブチョコボの羽（M） | "ジエネシスの野望"通过 |
| 气分一新 | 针千本 | （M）"ジエネシスの情热"通过 |
| 暴走する机械 | 高级腕时计 | （M）"气分一新"通过 |
| ソルジャーだけの世界 | 杀意の一击 | （M）"暴走する机械"通过 |
| 1stだけの世界 | スナイパーアイ | （M）"ソルジャーだけの世界"通过 |

5、谜のエネルギー

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 宝条モンスター | インビンシブル | （M）"1stだけの世界"通过 |
| さらに下层へ…… | SPバリア | （M）"宝条モンスター"通过 |
| モンスター强大なり | 守りの指轮 | （M）"さらに下层へ……"通过 |
| 异常なパワーアップ | 月桂树の冠 | （M）"モンスター强大なり"通过 |
| 一人旅 | 地狱の火炎 | （M）"异常なパワーアップ"通过 |
| 次なる阶层へ…… | メガフレア | （M）"一人旅"通过 |

6、未知への扉

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 最强のモンスター | 斩铁剑 | （M）"次なる阶层へ……"通过 |
| 最下层へ…… | スーパーリボン | （M）"最强のモンスター"通过 |
| 兵器暴走の理由 | 转生の炎 | （M）"最下层へ……"通过 |
| 生体兵器の胁威 | エクサフレア | （M）"兵器暴走の理由"通过 |
| エネルギー生命体 | SPマスター | （M）"生体兵器の胁威"通过 |
| 君临する神 | ゴッドスレイヤー | （M）"エネルギー生命体"通过 |

## 【十】世界の谜を求めて

1、サボテンダーの秘密

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| どこ？サボテンダー | マッスルベルト | （M）在"最强コピー军团を倒せ！"中击倒サボテンダー |
| サボテンダー？？ | チャンプベルト | （M）"どこ？サボテンダー"通过 |
| 发见？サボテンダー | サボテンのトゲ、D.M.W中追加サボテンダー | （M）"サボテンダー？？"通过 |

2、トンベリの探索

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| トンベリを见つけろ！ | 银の腕轮 | （M）在"埋もれているアイテム"中击倒トンベリ |
| トンベリだらけ！ | ギザールの野菜 | （M）"トンベリを见つけろ！"通过 |
| マスタートンベリ登场！ | トンベリの包丁、D.M.W中追加トンベリ | （M）"トンベリだらけ！"通过 |

3、浜边でGOGO

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| バカンスのはじまり | ダークマター | （M）"输送船を夺回せよ！"通过 |
| 今度こそバカンスか？ | ギザールの野菜 | （M）"バカンスのはじまり"通过 |
| そろそろバカンスに…… | 英雄の药 | （M）"今度こそバカンスか？"通过 |

4、浜边でWOWWOW！

| 名称 | 报酬 | 出现条件 |
|---|---|---|
| バカンス取りたい！ | フェニックスの尾 | （M）"そろそろバカンスに……"通过 |
| マジにバカンス希望…… | ミスリル | （M）"バカンス取りたい！"通过 |
| バカンス……なの？ | アダマンタイト | （M）"マジにバカンス希望……"通过 |

**全饰品表**

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| ブロンズバングル | HP+10% |
| アイアンバングル | HP+20% |
| チタンバングル | HP+30% |
| カーボンバングル | HP+40% |
| プラチナバングル | HP+50% |
| 铜の腕轮 | MP+20% |
| 银の腕轮 | MP+40%、沉默防御 |
| 金の腕轮 | MP+60%、沉默防御 |
| ルーンの腕轮 | MP80%、沉默防御 |
| ミスリルの腕轮 | MP100%、沉默防御 |
| チョコボの腕轮 | AP+20% |
| 山チョコボの腕轮 | AP+40%、グロッキー防御 |
| 川チョコボの腕轮 | AP+60%、グロッキー防御 |
| 海チョコボの腕轮 | AP+80%、グロッキー防御 |
| 空チョコボの腕轮 | AP+100%、グロッキー防御 |
| リストバンド | 力+5 |
| パワーリスト | 力+10 |
| ハイパーリスト | 力+20 |
| カイザーナックル | 力+30 |
| 防弹チョッキ | 体力+30 |
| 神罗保式防具 | 体力+40 |
| 神罗安式防具 | 体力+60 |
| 神罗安式防具改 | 体力+80 |
| イヤリング | 魔力+5 |
| サークレット | 魔力+10 |
| ヒュプノクラウン | 魔力+20 |
| ロイヤルクラウン | 魔力+30 |
| アミュレット | 精神+30 |
| タリスマン | 精神+40 |
| タロットカード | 精神+60 |
| クリスタルオーブ | 精神+80 |
| マッスルベルト | 力・体力+5 |
| チャンプベルト | 力・体力+10、毒防御 |
| ブラックベルト | 力・体力+20、毒・カーズ防御 |
| ミスリルの小手 | 力・魔力+5 |
| ダイヤの小手 | 力・魔力+10、沉默防御 |
| クリスタルの小手 | 力・魔力+20、毒・沉默防御 |
| フォースブレス | 魔力・精神+5 |
| ダイヤブレス | 魔力・精神+10、毒防御 |
| クリスタルブレス | 魔力・精神+20、毒・カーズ防御 |
| フォウスロット | 体力・精神+5 |
| ミスティール | 体力・精神+10、沉默防御 |
| エイジスの腕轮 | 体力・精神+20、沉默・グロッキー防御 |
| お守り | 运+100 |
| 炎の指轮 | MP+10%、力・魔力+5、炎属性攻击 |
| 炎の腕轮 | MP+10%、体力・精神+5、炎伤害半减 |
| 火炎の腕轮 | MP+20%、炎伤害无效 |
| 烈火の腕轮 | MP+30%、炎伤害吸收 |
| 冰の指轮 | MP+10%、力・魔力+5、冰属性攻击 |
| 冰の腕轮 | MP+10%、体力・精神+5、冰伤害半减 |
| 冷气の腕轮 | MP+20%、冰伤害无效 |
| 极光の腕轮 | MP+30%、冰伤害吸收 |
| 雷の指轮 | MP+10%、力・魔力+5、雷属性攻击 |
| 雷の腕轮 | MP+10%、体力・精神+5、雷伤害半减 |
| 雷鸣の腕轮 | MP+20%、雷伤害无效 |
| 天雷の腕轮 | MP+30%、雷伤害吸收 |
| ドラゴンの腕轮 | MP+40%、体力+5、精神+15、全属性半减 |
| エスコートガード | MP+50%、体力+5、精神+20、全属性无效 |
| ウイザードブレス | MP+60%、体力+5、精神+25、全属性吸收 |
| 属性剑 | MP+50%、力・魔力+10、全属性攻击 |
| 属性王 | 追加炎・冰・雷属性效果、追加攻击 |
| 死の冲击 | 力+5、体力+10、即死攻击 |
| 毒の冲击 | 力+3、体力+5、毒攻击 |
| 沉默の冲击 | 力+3、体力+5、沉默攻击 |
| 停止の冲击 | 力+5、体力+10、ストップ攻击 |
| ショックの冲击 | 力+5、体力+10、グロッキー攻击 |
| セーフティビット | 精神+30、即死防御 |
| 星のペンダント | 精神+20、毒防御 |
| ホワイトケープ | 精神+20、沉默防御 |
| 魔よけのおふだ | 精神+20、カーズ防御 |
| ハチマキ | 精神+20、グロッキー防御 |
| エルメスのくつ | 精神+20、ストップ防御 |
| 真珠のネックレス | 精神+20、毒・沉默防御 |
| リボン | 全异常状态防御（防御即死以外的异常状态） |
| スーパーリボン | 全异常状态完全防御 |
| 咒いの指轮 | HP・MP・AP+10%、力・体力・魔力・精神・运+10、诅咒（随时处于カーズ状态） |
| 月の腕轮 | 精神+10、自动バリア |
| 光の腕轮 | 精神+10、自动マバリア |
| 守りの指轮 | 精神+20、自动ウォール |
| 妖精の指轮 | 精神+20、自动リジエネ |
| ねじりハチマキ | HP+5%、绝对がまん |
| スナイパーアイ | 绝对会心 |
| 高级腕时计 | 运+10、掉落金钱2倍 |
| ジュエルリング | 运+20、掉落道具2倍 |
| モグのお守り | 运+5、只掉落稀有道具（用盗む获得的也是稀有道具） |
| 盗贼の小手 | 盗む必定成功 |
| 医术の心得 | 自动ポーション |
| 羽根つき帽子 | ブレイク的上限变成3倍 |
| 怒りの指轮 | カウンター |
| パワードスーツ | HP+100%、MP・AP-50%、力・体力+100、魔力・精神-50 |
| エネルギースーツ | HP・AP-50%、MP+100%、力・体力-50、魔力・精神+100 |
| マーシャルネイ&ジュエルリング | マーシャルネイ：力+50、体力-61、魔力+50、精神-60，ジュエルリング：运+20、掉落道具2倍 |
| マーシャルタブー | 力・魔力-50、体力・精神+120、运-5、MP・AP+10% |
| 金のかみかざり | MP限界突破 |
| 黑头巾 | AP限界突破 |
| ソウルオブサマサ | MP消费0 |
| 月桂树の冠 | AP消费0 |
| マジックマスター | HP-50%,MP+50%,AP-100%、力・体力-100、魔力・精神+100、MP消费0 |
| 黑装束 | HP+100、MP-100%、AP+50%、力・体力+100、魔力・精神-100、AP消费0 |
| アダマンバングル | HP限界突破 |
| インビンシブル | 伤害限界突破 |
| ザイドリッツ | 力・体力・魔力・精神+100、全属性半减 |



| | |
|---|---|
| 源氏の兜 | MP・AP消费0、ライブラ |
| 源氏の盾 | 随时处于バリア、マバリア、全属性吸收状态，全异常状态防御 |
| 源氏の小手 | 伤害限界突破改（伤害限界突破加绝对会心） |
| 源氏の铠 | HP限界变成99999、がまん・リジエネ |
| ゴッドスレイヤー | HP・MP・AP+100%、力・体力・魔力・精神・运+50，全限界突破、ライブラ |
| 平家の魂 | 全知全能（全饰品效果发生）、诅咒（随时处于カーズ状态） |



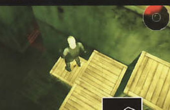
# 全新人物地图，掌上行动再展开!!

由于在这次的最新作中角色的技能等级上限最高可以达到S3，所以通过技能书来提升常用角色的技能等级就显得非常重要了，那么如何才能快速获得大量的技能书呢？这里给大家介绍一条捷径。

条件是在无尽任务模式，难度选择NORMAL以上，作战小队里最好有“配达员”这项技能的队员，如此可以直接将道具送回卡车。例如我们在第3关获得技能书之后再通过撤退点返回到第2关，然后通过第2关的目的点再次进入第三关，这时原本掉落技能书的地点就会再次出现技能书……通过这个方法可以非常便捷地获得大量技能书。用这些技能书可以大幅强化角色能力，不过对战时最重要的还是玩家们自己的操作水平。




↑EXTREME难度是无尽任务模式下的最高难度了，不过只要掌握了技巧，也能比较轻松地通过。









## METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS PLUS

| PSP | 本刊译名：合金装备 索利德OPS+ | | | CERO D |
|---|---|---|---|---|
| | KONAMI | 2400日元 | 2007.9.20 | |
| 动作游戏 | UMD光碟 | 日版 | 1-6人 | 272KB |

本作与其说是加强版，倒不如说是一个“加强包”，因为新增加的无尽任务模式本身意义并不算大，取消了剧情模式后的合金装备，总让人感觉不够完整。

## 训练模式 SYSTEM

本作中新增了一个训练模式“TRAINING”，在该模式下可以对所有武器的使用、CQC以及陷阱等的制作进行训练。可以进行训练的项目包括手枪、冲锋枪、突击步枪、霰弹枪、狙击枪、重火器、小刀、投掷、陷阱制作以及CQC，每种训练项目包括EASY、NORMAL、HARD、EXTREME四种难度，玩家可以选择任意难度进行训练，如果能够完成某项训练的EXTREME难度的话，那么就会开启对应的网上训练模式。玩家只要联线后再选择对应的训练任务即可进行挑战。需要注意的是，每类武器的训练目录下包括了该类武器所有枪支的训练，例如手枪下包括了MK22、M1911A1、SAA、MK23四种武器，每种武器都有单独的训练内容。

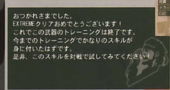


↑这个是开场动画最后的搞笑片段。

其实这个所谓的训练模式更像是挑战模式，因为在训练的过程中系统基本不会给你任何提示，而各难度的不同主要在于敌人数量的多少以及其进攻意识的强弱。在训练模式的完成过程中，特别是EXTREME难度下，如果想要轻松完成的话是一定要多利用地形的掩护，毕竟MGS不是FPS游戏，纯凭枪法和反应生抗的话还是有一定难度的。



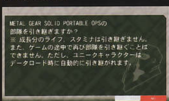

←训练模式下的内容还是比较丰富的。




↑完成训练模式的EX难度后，就能联网进行相应的挑战了。

## 记录继承问题 SYSTEM

作为OPS的加强版，本作自然可以继承前作的记录，不过有一点需要注意：那就是日版游戏只能继承日版的记录，美版游戏只能继承美版的记录。只要记忆棒里有前作的记录，那么在本作开始新游戏的时候就会询问你是否继承前作的记录》选择是的话则可以继承前作记录中所有的队员、装备武器以及道具，不过这些队员的成长值不可继承，只能从头再来。另外，如果在开始的时候选择不继承，那么这个进度的游戏过程中就不能再次进行继承了，不过像前作中的Ocelot、Eva等“有头有脸”的人物还是会自动继承的。




↑开始新游戏时会提示你是否继承记录。

## 新增隐藏角色 SYSTEM

在这次的加强版中新增了Old Snake、雷电以及Roy Campbell三人作为可使用的角色。他们的获得方法分别如下：Old Snake，将无尽任务模式NORMAL难度打穿一遍；雷电，将无尽任务模式HARD难度打穿一遍；Campbell，将无尽任务模式EXTREME难度打穿一遍。三人的数值分别如下：



←新增的老年版Snake是MGS4的主角。

| 角色 | 生命力 | 耐力 | 各项技能级别 | 特殊能力 | 专有武器 |
|---|---|---|---|---|---|
| Old Snake | 200 | 650 | SBABAAS2AAAA | 无 | M4（SOPMOD） |
| 雷电 | 200 | 500 | ABABAAS2AAAA | 快速移动 | HF.BLADE |
| Campbell | 170 | 450 | AAAABBABAAA | 人事部长 | M16A1 |

## 联网VR与RC模式 SYSTEM

本作中新追加了7张地图，它们分别是MPO中的“WESTERN WILDERNESS”和“RAVINE”，MGS3生存中的“PILLBOX PURGATORY”、“GHOST FACTORY”、“KILLHOUSE B”和“KILLHOUSE C”，以及PS版MGS中的“REX HANGER”。新增的这7张地图再加上前作中的8张地图，使得本作在联网对战模式下可供选择的地图数量达到了15张之多。

另外，为了方便新手入门，本作的联网模式还新增了VR模式，新人可以先在VR模式下熟悉操作和基本规则，以下是VR模式与RC模式的不同之处：



↑这次的OPS+为了照顾新人，特意新增加了一个比较简单的VR模式。

| 条件 | VR模式 | RC模式 |
|---|---|---|
| 被打倒后 | 可以复活 | 不能复活，被打倒的角色会被对手俘虏，特殊角色陷 |
| | | 入战斗不能状态，一定时间过后回归战场。 |
| 战绩 | 没有影响 | 有影响 |
| 伙伴 | 不会增加 | 根据玩家的表现，抓到对方的非特殊角色以外的队员 |
| | | 后会自动加如我方 |
| フルトン | 切れ等の仕方 | ない　倒されたら必ずする |
| 白旗 | 无 | 角色都被俘虏 |

## 无尽任务规则 SYSTEM

在本作中是没有剧情模式的，在单机模式下，除了训练模式之外，就只有一个无尽任务模式，这个模式下的规则和以前的剧情模式有很大的区别。首先，在该模式下的难度是逐渐开启的，最初玩家只能选择EASY难度，之后每完成一层难度才能开启更高级别的难度，无限任务模式一共有EASY、NORMAL、HARD、EXTREME四种难度。其中，EASY难度一共有5关，NORMAL难度一共有10关，HARD难度一共有15关，EXTREME难度则是有20关。难度越高，场景往往越大，目的地也更难找，敌人不论是体力还是攻击力都有大幅提高，一旦触发警报，玩家极容易遭到极其沉重的打击。不过，很多好武器和好装备也都是在高难度下才能拿到的，下面介绍一下无尽任务模式的一些特殊规则。

首先，一旦你选择了进入无尽任务，那么途中除了特定的整备画面之外是无法进行存档的，在整备画面时也只能存一个即时的记录，存完之后就会自动退出到标题画面，下次开始游戏后你可以选择继承记录接着打，但是在读取完该进度后原来的记录会自动消失，这一点类似于《火炎纹章》系列的战斗中记录。在游戏的过程中可以按下START键打开主菜单，选择“BACK TO BRIEFING”退出无尽任务模式，不过特别要提醒的就是，通过这种方法退出的话，那么在这次无尽任务下拿到的所有道具和武器以及俘虏到的所有敌人都完全消失，是不能带出来的。

在无尽任务模式下，当你的进度推进到一定程度以后就会进入整备画面，在整备画面中你可以选择存储记录（一次性），调整队员和使用道具。注意此时可供我们调整的队员只有参与本次任务的小队以及在这次任务中我们捕获到的那些敌兵，基地里的其余队员是无法参与调整的。使用的道具也是一样，你只能使用本次作战中到目前为止所获得的道具，基地里的道具同样无法使用。



↑图中的标记表示即将进入最后一关。

一旦能够进入整备画面，那么也就意味着关卡中会追加“撤退点”，撤退点的形状和目标点差不多，不过撤退点是蓝色的，标记是一个弯曲的箭头。从撤退点可以回到上一个关卡，一般来讲，本关的撤退点就是前一关的目标点。在游戏过程中，主要是在EXTREME难度下，如果玩家认为目前小队中的状况有可能无法完成全部任务，或者是为了确保得到已经入手的非常珍贵的道具，建议通过撤退点不断返回前一关直到安全退出本次任务。通过撤退点退出任务的情况下，所有在任务中得到的道具武器以及俘虏都可以安全回收。我们可以利用这个特点在后期刷一些道具以及抓人。

每次进入无尽任务模式的时候，作战小队所有成员身上的武器和道具都会自动放回仓库之中，也就是说你是无法携带任何武器装备和道具进行无尽任务的，每次开始这个模式你都将是两手空空。不过也有例外，那就是对于拥有特定装备的队员，例如雷电和穿式士盔甲的敌人，他们身上的刀剑不受上述规则制约，可以带入无尽模式之中，这类特殊武器显示的是红色（其余装备显示为白色）。

最后，特别提醒一点：所有角色，注意是所有角色，不论是我们俘虏到的敌兵还是Snake、雷电等特殊角色，一旦在无尽任务模式下死亡（不论是被打死还是饿死），就会永远消失！本作中是没有复活这一说的，任何角色死了就永远都没了，也无法再次入手。

## 特殊任务 SYSTEM

在无尽任务下，有时侯会出现特殊任务，玩家必须先完成特殊任务才能继续进行本关的攻略，以下是常见的特殊任务要求：

一定时间内保持角色生存

一定时间内到达目的地

敌兵全部无力化



↑限时内赶到目的地是特殊任务之一。

EASY难度下没有特殊任务，NORMAL难度下特殊任务分别出现在第3、5、7关，HARD难度下特殊任务分别出现在第4、8、12关，EXTREME难度下特殊任务分别出现在第5、10关。

## 无尽任务心得与经验 SYSTEM

由于在无尽任务模式下都是双手空空进去的，而且在攻略的过程中得到麻醉枪的几率很小，所以在小队队员的选择时最好选择Knife（也即CQC）技能级别达到B以上的士兵，这在战斗中会有很大的帮助。同时在兵种搭配上要尽量丰富，这样在不同关卡可以通过更换队员来防止被敌人认出，这能够大大降低游戏的难度。

各难度下最终关的胜利条件就是所有敌兵无力化，由于进入最终关后一般马上就要开始作战，所以在前一关进入目的地前最好选择体力和耐力都比较高的队员执行战斗。敌人是装备了刀和P90冲锋枪的天狗兵，其体力和攻击力都很高，是非常难缠的对手，根据难度高低不同，其出现数量分别是1、2、3、4，将他们全部击倒即可过关。注意，此时也是俘虏天狗兵的好机会，我们需要将其引诱到我方卡车旁隐藏有己方队员的纸箱旁，这样将其击晕后可以利用无线电让队友回收这些天狗兵。

## 技巧相关解说 SYSTEM

本作中的各项技巧等级从前作的C、B、A、S四个级别增加到了C、B、A、S、S1、S2、S3三个级别。各角色初始技巧级别最高为S2，我们可以通过升级和使用特殊的技能书来提高角色的技巧级别，由于给角色升级所需要的经验值太高，所以建议使用在游戏中得到的技能书（TEXTBOOK）来升级，提升不同的技巧需要使用对应的技能书才行。

| | |
|---|---|
| ハンドガン | 使用手枪的能力，能力越高，使用手枪战斗时的杀伤力和精确度越高 |
| サブマシンガン | 使用冲锋枪的能力，能力越高，使用冲锋枪战斗时的杀伤力和精确度越高 |
| アサルトライフル | 使用突击步枪的能力，能力越高，使用突击步枪战斗时的杀伤力和精确度越高 |
| ショットガン | 使用霰弹枪的能力，能力越高，使用霰弹枪战斗时的杀伤力和精确度越高 |
| スナイパ-ライフル | 使用狙击枪的能力，能力越高，使用狙击枪战斗时的杀伤力和精确度越高 |
| 重火器 | 使用重型武器的能力，能力越高，使用重型武器战斗时的杀伤力和精确度越高 |
| ナイフ | CQC近距离格斗术的能力，能力越高，可使用的CQC技能也就越丰富 |
| 投掷 | 使用手雷等投掷性武器的能力，能力越高，杀伤力和精确度越高 |
| トラップ | 制作陷阱的能力，能力越高，制作起来更加方便，成功率也更高 |
| 技术 | 队员在技术支持方面的能力，此项能力高者优先放入技术小队 |
| 医疗 | 队员在医疗保障方面的能力，此项能力高者优先放入医疗小队 |

## 技术、医疗能力 SYSTEM

技术能力各级别与技术小组数值变化的具体对应关系：

| 技术能力等级 | 提升涨数值 |
|---|---|
| S3 | 12 |
| S2 | 10-12 |
| S | 9-12 |
| A | 7-9 |
| B | 4-6 |
| C | 3 |

拥有特殊能力的队员还能有额外的加成，有“技术者”能力的队员提升11－13点，有“工学博士”能力的队员提升16－18点。小组成员数量越多，以及不同队员之间的组合都会影响到技术小组的总能力值。技术能力最高值上限为99，此时可以开发隐形迷彩，只需技术小组里的所有成员技术等级都达到S级，且有两个“工学博士”即可达成99。

医疗能力各级别与医疗小组数值变化的具体对应关系：

| 技术能力等级 | 提升涨数值 |
|---|---|
| S3 | 12 |
| S2 | 10-12 |
| S | 9-12 |
| A | 7-9 |
| B | 4-6 |
| C | 3 |

医疗能力的影响条件与技术小组相同，不过除此之外还有一个隐藏的因素，那就是当医疗小组的成员数量达到3人时总值额外提升1点，4人时再额外提升1点，6人时再额外提升2点，8人时再额外提升1点。



# 奇妙口袋世界，

口袋妖怪的世界是轻松自然快乐的世界，虽然是迷宫探险，但玩家并没有紧张压迫的感觉。在游戏中可爱异常的口袋妖怪随处可见，玩家可以通过战斗招募到他们。在游戏中玩家通过不断完成出现的委托任务推动剧情发展，除了大量的固定迷宫外，玩家还可以挑战一些难度颇大的隐藏迷宫。完成了一周目游戏后，玩家还可以在二周目中完成新的剧情任务。另外“以脚印认妖怪”的小游戏非常新颖，但只有狂热的口袋妖怪迷，才能完美完成这个小游戏。

□文/雪飞





| NDS | 本刊译名：口袋妖怪不可思议迷宫·时（暗）之探险队 | | | CERO A |
|---|---|---|---|---|
| | 任天堂 | 5040日元 | 2007年9月13日 | |
| 角色扮演 | 卡带 | 日版 | 1人 | 512Mb |

## 操作指南

| 按键 | 地图 | 迷宫 |
|---|---|---|
| 十字键 | 移动控制键 | 移动控制键 |
| A | 确定选择<br>与正面妖怪对话 | 普通攻击<br>与正面妖怪对话<br>A+B键原地踏步 |
| B | 取消选择<br>B+十字键快速移动 | 打开道具栏<br>B+十字键快速移动<br>A+B键原地踏步 |
| X | 菜单调出键 | 菜单调出键 |
| Y | 打开顺序菜单 | Y+十字键选择方向 |
| R | 与同伴对话 | 与同伴对话<br>斜方向移动 |
| L | 选择多个道具 | L+A使用已经装备技能<br>L+B显示战斗历史<br>L+R投掷已经装备的远程武器 |
| START | 详细说明 | START+十字键选择方向 |
| SELECT | 整理道具 | 显示地图<br>整理道具<br>快速装备技能 |

## 游戏建筑设施

| 袋龙仓库 | 可以存放或者取出道具，随着游戏剧情发展逐渐扩充。 |
|---|---|
| あずける | 存放道具 |
| ひきだす | 取出道具 |
| せつめい | 说明 |
| やめる | 取消 |
| 变色龙兄弟商店 | 购买道具及技能训练机等 |
| かう | 购买道具 |
| うる | 出售道具 |
| ぜんぶうる | 出售全部道具 |
| せつめい | 说明 |
| やめる | 取消 |
| 狂电兽技能所 | 连携技能或者回忆起已获得技能 |
| わざメニュー | 技能菜单，在此处进行技能连携等 |
| かいじょ | 解除使用 |
| れんけつ | 连携技能 |
| ぶんかい | 分解连携 |
| ↑いれかえ | 技能上移 |
| ↓いれかえ | 技能下移 |
| わすれる | 忘却该技能 |
| せつめい | 说明 |
| やめる | 取消 |
| つよさをみる | 观看妖怪强度 |
| かしこさをみる | 观看妖怪附加能力 |
| おもいだす | 回忆已修得技能 |
| やめる | 取消 |
| 夜游鬼银行 | 存取金钱，无利息 |
| あずける | 存取金钱 |
| ひきだす | 取出金钱 |
| せつめい | 说明 |
| やめる | 取消 |
| 风铃怪编成所 | 让同伴怪物加入或离开队伍 |
| チームにさんか | 参加队伍 |
| たいきさせる | 待机离开队伍 |
| わかれる | 开除怪物 |
| つよさをみる | 观看怪物能力 |
| わざメニュー | 观看怪物技能 |
| かしこさをみる | 观看怪物附加能力 |
| もどる | 返回 |
| 天然鸟鉴定所 | 鉴定迷宫中获得的宝箱中的道具 |
| かんていしてもらう | 鉴定 |
| せつめい | 说明 |
| やめる | 取消 |
| 幸运蛋孵化室 | 孵化委托后奖励的蛋 |
| 卡拉卡拉道场 | 可以挑战迷宫 |
| 毒蟾斗士交换屋 | 通过交换获得强力专用道具 |

## 战斗系统

**回合制战斗** 本作的战斗采用回合制战斗，按照主人公—搭档—敌人—主人公……的顺序行动，无论是攻击或者是使用道具，每回合都只能进行一次。

**攻击** 分为普通攻击和技能攻击两种。普通攻击没有使用次数限制但攻击力较低。技能攻击使用前必须装备，每种技能都有自己的PP数值，即是该技能的可使用次数，可以使用道具回复该数值。

**经验值** 用普通技能打倒妖怪，获得的经验值是普通经验值；使用技能打倒敌人，获得普通经验值两倍经验值；使用连携特技打倒敌人则获得三倍经验。

**战斗失败** 在迷宫中被击倒则会被判定冒险失败，强制退出迷宫。携带金钱全部消失，道具部分消失，经验值保留。在进入危险的迷宫时，最好跟朋友打好招呼，万一在迷宫中被击倒，可以让他帮忙救助。

**怪物捕捉** 本作从第五话开始，可以在迷宫中捕获怪物。满员队伍为四人，如果在此时收到新妖怪，该妖怪则自动返回基地，在风铃怪处待机。需要注意的是在剧情中，有些洞穴的怪物不能捕捉。

**任务系统** 本作任务分为两大类，一类是找人找物，在左侧揭示板获得任务信息。另外一类是通缉任务，一般需要在某迷宫战胜某怪物，在右侧揭示板获得任务信息。两种任务都按完成难度分为不同等级，等级越高的难度越大，获得的回报也越丰厚。

| じっこう（实行） | 打开信封接受任务，在前往迷宫时可在迷宫列表中看到信封标记。 |
|---|---|
| ほりゅう（保留） | 关闭信封暂时保留该任务，前往迷宫时不会出现该委托的任务。 |
| けす（消除） | 放弃该任务。 |

# 穿越时空的梦幻迷宫冒险……

## 第01话 あらしのうみで

不知在狂风肆虐的大海上漂流了多久，主人公终于随着海浪漂流到沙滩上，由于长时间的与狂风恶浪斗争，主人公消耗了大量的体力。一到沙滩，主人公便因体力不支而失去了知觉。

皮卡丘带上了可以增加自己勇气的宝贝，准备进入神秘的基地，但却无论如何都没有勇气迈出第一步。每当皮卡丘走到基地门口时，都会传来阵阵“发现口袋妖怪，是皮卡丘”的声音，这更让皮卡丘惊慌失措，最后只得沮丧地离开了基地。而这一切都被躲在一旁的毒气瓦斯和超音蝠看在眼里，他们盯上了皮卡丘的宝贝，因此一直在后面跟踪，准备找个机会下手。

夕阳下的海滩格外美丽，大钳蟹们吐出的气泡漫天飞舞，在夕阳的光线下发出美丽的光芒。海浪轻推沙滩的声音悦耳动听，仿佛是一曲悦耳的歌谣。因此每当皮卡丘感到失意郁闷的时候，都要来到这里放松，这次也不例外。享受完美丽景色的皮卡丘心情大好，不再被过去的失败困绕。随后皮卡丘发现了昏倒在沙滩的主人公，立即上前救援。在皮卡丘的呼喊下，主人公终于苏醒过来，看到眼前的皮卡丘主人公大吃一惊，不过更让主人公震惊的是，自己竟然也变成了口袋妖怪，并且失去了绝大部分记忆，只能说出自己的名字。尾随皮卡丘而来的毒气瓦斯和超音蝠趁乱突然发动攻击，抢走皮卡丘的宝贝化石碎片后逃之夭夭。由于这个化石碎片可以为皮卡丘带来勇气和斗志，因此对皮卡丘来说就是无价之宝，虽然生性温柔胆小，但皮卡丘还是必须将其夺回，主人公不但鼓励皮卡丘与恶人战斗，还决定陪同前往，使皮卡丘感动异常。在主人公的帮助下，皮卡丘顺利冲入迷宫深处找到了毒气瓦斯和超音蝠，主人公与皮卡丘合力击败了他们，并夺回了化石碎片。因为可以为自己带来勇气和斗志，因此皮卡丘决定从此开始收集化石碎片，在冒险的同时提高自己的实力。见识了主人公的身手后，皮卡丘大为赞叹，强烈要求与主人公共同组队冒险。失去记忆的主人公在这个陌生的世界里原本也无事可做，与皮卡丘这样善良单纯的好伙伴一起冒险，也许可以能找到恢复记忆的方法，因此主人公爽快地答应了皮卡丘的请求，从此二人的探险队正式成立。



## 第02话 ギルドのもん

组成探险队之后，皮卡丘拉上主人公一起来到基地，皮卡丘曾经来到这里无数次，但却一直不敢进入，有了主人公的帮助，皮卡丘鼓起勇气再次走到基地门口。地下又传来了阵阵声音，把皮卡丘吓得不敢前进。主人公在一旁发现了其中的奥妙，原来出声吓走皮卡丘的只是一只地鼠，它的任务就是守卫基地入口。进入基地后，发现这里其实是口袋妖怪探险队的集合地，皮卡丘和主人公立即加入了这个大家庭。这个基地的最高指挥是胖可丁，第二领导则是音符鹦鹉。第二日清晨，主人公和皮卡丘遭受到强力噪音叫早后，又接受了领导的昏睡训话，最后得到加入探险大家庭的第一个任务。虽然这个任务并非寻找传说中的宝藏，只不过是帮助弹簧猪寻找失落的珍珠，但主人公和皮卡丘仍然认真完成，不但得到了失主的感谢，还得到了领导的表扬。可惜的是，按照行会规定，主人公和皮卡丘只能得到奖金的百分之十，剩余的百分之九十则必须充公。

## 第03话 じくのさけび

因为受到了时间的影响，最近出现了大量做坏事的口袋妖怪，这为这个世界带来了不少麻烦。为了保护口袋妖怪世界的和平安定，探险行会里还接受了这些逮捕邪恶口袋妖怪的任务。主人公和皮卡丘得到的新任务也是逮捕坏口袋妖怪。为了做好与坏人战斗的准备，主人公和皮卡丘在村中购买必须物品，途中遇到了玛莉露和露利利兄弟，主人公拾起露利利掉下的苹果交还给露利利时，突然产生奇怪的预感，听到了露利利的呼救声。来到广场后，又遇到了自告奋勇帮助玛莉露兄弟寻找失物的索利普，在索利普路过碰撞主人公后，主人公眼前竟然出现了索利普袭击露利利的景象。将自己的预感告诉皮卡丘后，皮卡丘也是大吃一惊，为了验证这一切是否属实，二人决定跟随前往调查。此时负责更新情报的三地鼠送来了新的通缉情报，索利普竟然榜上有名，主人公和皮卡丘立刻大步流星，紧追玛莉露兄弟。在洞穴的深处，索利普露出了自己的真面目，原来它的本意根本就不是帮玛莉露兄弟寻找失物，而是想让露利利钻入小洞中为他寻找宝藏。遭到露利利的拒绝后，索利普竟然出手攻击，幸亏主人公和皮卡丘及时赶到，露利利才逃出了索利普的毒手。因为这是第一次接受抓捕任务，皮卡丘和主人公都是异常紧张，原本惊慌的索利普看出二人心中没底后，不再忙于逃跑而是扑向两人，不过最终却被主人公和皮卡丘打倒，得到了应有的惩罚。

## 第04话 みはりばん

加入行会后，主人公和皮卡丘每天都外出完成任务，积累了大量经验。在做了几次任务后，重音怪把二人叫住。原来是负责行会看门工作的地鼠今天有事外出，所以要主人公和皮卡丘担任看门任务。因为没有经验，所以主人公和皮卡丘任务完成的并不



理想，导致音符鹦鹉大怒，惩罚二人不能吃晚饭。不过接下来的任务完成顺利，主人公和皮卡丘探险队伍的声望大幅提升。

## 第05话 はじめのたんけん

因为主人公和皮卡丘表现出色，音符鹦鹉分配给两人一个真正的探险工作，皮卡丘兴奋得流下了眼泪。来到探险的目的地后，一道湍急的瀑布拦住二人继续前进的脚步。亲自接触了瀑布后，主人公的特殊能力又发挥了重要作用，主人公眼前出现了有人穿越瀑布到达瀑布后洞穴的场景。皮卡丘对主人公无比信任，与主人公一起冒着生命危险冲进瀑布，果然洞穴就藏在瀑布后面。在洞穴的最深处，二人看到了大片的宝石矿，中央还有一块巨大的宝石闪闪发光。皮卡丘立即决定把它带回去让大家看看，也可用来证明自己和主人公发现了新场所。可是无论皮卡丘怎么折腾，大宝石都是纹丝不动，主人公只好亲自出手帮忙。一接触到宝石，主人公眼前出现了口袋妖怪被大水冲走的景象，刚想出言阻止皮卡丘却为时已晚，一股强大的水流将两人推上了天空，幸亏下落地点是温泉疗养地，两人有惊无险没受到任何伤害。

返回基地向领导音符鹦鹉汇报情况时，主人公想起冲入洞穴被大水冲走的口袋妖怪就是这里的老大胖可丁，询问之后果然当日进入瀑布的就是胖可丁。因为已经有人到达过，所以主人公与皮卡丘发现的瀑布洞穴不能算是新发现。尽管如此，主人公和皮卡丘还是得到了锻炼，原来一直胆小的皮卡丘现在已经算是勇士了。

晚上胖可丁把主人公和皮卡丘叫到自己的房间，狠狠地夸奖了一番，并推荐两人加入远征军，这对两人来说无疑是天大的喜讯。两人决定，从此更要努力奋斗，成为最合格的探险者。

## 第06话 ドクロース

早上集会时，胖可丁向大家宣布了远征计划，全体成员都欢呼雀跃。希望自己能加入队伍。散会后，主人公与皮卡丘在基地里竟然遇见了当日抢夺化石碎片的毒气瓦斯和超音蝠。一见到皮卡丘，他们便胆小鬼、胆小鬼地奚落个不停，还威胁皮卡丘不要参加远征队。在主人公的鼓励下，皮卡丘重新振作起来。毒气瓦斯、超音蝠和他们的老大毒鼬王组成毒玫瑰探险队，并且作为特殊队伍参加远征，使大家非常失望。毒鼬王的实力惊人，喷出的臭气更惊人，但他的品行却和他的小弟们一样恶劣，刚进入基地的第一个晚上，便带领两个小弟偷吃基地的食物，连胖可丁最喜欢的“世界第一”苹果也被他们吃了个精光。没有最喜欢的食物，胖可丁会大发雷霆，负责老大伙食的音符鹦鹉急中生智，派遣主人公和皮卡丘放下手头的探险任务，改去苹果森林为

胖可丁采摘苹果。

主人公和皮卡丘一路过关斩将，终于到达苹果森林的最深处，找到了传说中的“世界第一”苹果，但毒骷王、毒气瓦斯和超音蝠这邪恶三人组却将苹果全部抢走，主人公和皮卡丘只能空手而归。回到基地汇报情况后，音符鹦鹉不等两人分辨失败的原因，便惩罚二人不许吃晚饭。胖可丁得知没有“世界第一”苹果放声大哭，哭得地动山摇天昏地暗，毒玫瑰队却在此时拿出“世界第一”苹果，平息了胖可丁的悲伤。他们此举绝非好心，而是为了骗取胖可丁的信任，便于在远征时出手抢夺宝物。

第二天早会后，音符鹦鹉建议主人公和皮卡丘放弃参加远征队，原因就是昨天的苹果事件。由于没吃晚饭加上工作失败的打击，主人公和皮卡丘心灰意冷，不过此时其他好心的同伴们悄悄为两人送来了食物，还鼓励两人继续努力，使他们重新振作干劲十足。

距离公布远征队名单的日子越来越近，主人公和皮卡丘越来越紧张，工作也越来越顺利。于此同时，有人正在四处寻找时之齿轮，并且已经得到两个。终于有天在饭桌前音符鹦鹉公布了远征名单，全体成员都紧张异常。但让所有人意想不到的是，基地全员都榜上有名，这对毒玫瑰队来说则是个噩耗，因为参加的人越多他们越无法下手。这次远征分组前进，目的地是远方的雾之湖，鲍牙狸加入主人公和皮卡丘的队伍。

## 第07话 ギルド えんせいへ

鲍牙狸虽然只比主人公和皮卡丘早来几天，但却是值得信任的好伙伴。一路上不但对主人公和皮卡丘关怀有加，还是一个强力的帮手，在他的帮助下，主人公和皮卡丘之队伍顺利地通过难关，到达远征的目的地雾之湖。

## 第08话 グラードンのしんぞう

到达目的地后，主人公忽然产生了异样的感觉，觉得自己曾经来过这里。同伴们全部顺利到达目的地后，大家开始汇总情报。风铃怪将路上听到的传说告诉大家，传说在雾之湖中居住着罕见的口袋妖怪，他可以将来访者的记忆全部消除，因此一直都没人知道雾之湖的准确位置。休息一夜后，大家分队前进，在密林深处主人公和皮卡丘遇到了龙虾兵，他正因寻找不到前进方向而发愁。倒在地上的石像引起了三人的注意，皮卡丘建议主人公触摸石像，希望利用主人公的预知能力得到有用的情报。抚摸石像后，主人公并没能看到什么，却听到了阵阵声音，按照声音的指示，主人公让皮卡丘把将进入森林时拣到的宝石放入石像身下的洞穴中。伴随着震耳欲聋的巨响和耀眼的强光，石像身后出现了传说中的雾之湖，龙虾兵立即返回通知其他同伴，主人公和皮卡丘则继续前进。

不料龙虾兵刚刚离去，毒玫瑰队邪恶三人组便挡住了主人公和皮卡丘的去路。正当三人要下手攻击时，一个苹果从远处飞来，稳稳地落在了两方人中间。随后胖可丁蹒跚而来，使毒玫瑰队不能出手。胖可丁下令主人公和皮卡丘继续前进冒险，自己则与毒玫瑰队原地待机。眼见自己的计划被胖可丁搅乱，毒骷王改变了计划，决定先将碍事的胖可丁打倒。看似迷糊的胖可丁一人站在原地玩耍，身后则是缓缓逼近的毒玫瑰……

## 第09话 きりのみずうみのなぞ

主人公与皮卡丘进入洞穴时，毒玫瑰队向胖可丁突然发动了毒气攻击。平时胖可丁像小孩子一样单纯天真，其实能力却绝非平常，不但躲避了毒玫瑰队的毒气攻击，还轻松地将三人打倒，让他们得到了应有的惩罚。阵阵吼叫声在洞穴中飘荡，到达洞穴最深处，站在主人公和皮卡丘眼前的竟是传说中的神兽—古拉顿。它的任务是守卫雾之湖，因此坚决不肯放主人公和皮卡丘通过。一番苦战之后，主人公和皮卡丘终于战胜了古拉顿，但他其实并不是真正的古拉顿，只不过是黄圣菇用意念力制造出的幻影。得知主人公与皮卡丘的来意，并确认了他们绝对不会为非作歹后，黄圣菇出现在二人面前。在她的带领下主人公和皮卡丘走进传说中的世界。这里是一个闪光的世界，绿色的时之齿轮在湖水中央闪闪发光，而黄圣菇的职责就是守卫时之齿轮。虽然黄圣菇拥有消除记忆的能力，但她能消除的只是关于雾之湖的记忆片段，她对主人公变成口袋妖怪和失去记忆毫不知情。三人交谈之时，胖可丁也赶到了现场，陶醉在美丽的景色中。随后探险队的其他同伴也在这里集合，与主人公和皮卡丘一起享受着美丽的景色，而雾之湖的宝贝其实就是这无可比拟的美丽景色。黄圣菇因为相信主人公和其他的小伙伴不会对外人提起这里的一切，因此并没有消除他们的记忆，让探险队的诸位可以带着美好的回忆返回基地……

## 第10话 ヨノワール

探险队的远征圆满结束，众人又回到了平常的生活中。早会结束后，神秘的来访者前来拜访，地鼠不能用脚印判断出他到底是何方神圣，直到他自报家门，大家才知道他就是著名的探险家夜游神。他从来不与人组队，始终独往独来，高超的手段和丰富的知识就是他的依靠。受到大家的热烈欢迎后，夜游神向胖可丁询问了这次远征的成果，不过为了保守黄圣菇的秘密，胖可丁说远征毫无成果什么都没有发现。这次夜游神会在基地逗留一段时间，大家可以跟他学到不少知识。而被胖可丁修理的毒玫瑰队的诸位也悄悄地回到村中，但他们却没有接受教训洗心革面，而是计划报复。辛苦了一夜，大家都进入了梦乡，就在此时抢夺时之齿轮的敌人杀入雾之湖，击败了黄圣菇和古拉顿，夺走了时之齿轮……

玛莉露与露利利兄弟一直在寻找自己的宝贝，但却一直没有找到，最后只能拜托主人公和皮卡丘代为寻找。主人公和皮卡丘自是一口答应，直奔电气平原。随后得知主人公和皮卡丘已经出发的夜游神闻讯大惊，立即出发前往电气平原救人。果然在电气平原最深处，主人公和皮卡丘遭到了雷电狮和电光狮的围攻。关键时刻夜游神出手救出了主人公和皮卡丘。躲在远处的毒玫瑰队也没能逃出夜游神的法眼，虽然他们邪恶但并不愚蠢，被夜游神道破之后，不敢轻举妄动而是乖乖逃走。当夜游神听说主人公的特殊能力后，博学的他果然知道这种力量叫做时空呼唤，但他也不知道主人公从人类变成口袋妖怪并失去记忆的原因。当他听到主人公的名字时，似乎想起了什么但却什么都不肯说。让主人公和皮卡丘异常开心的是，夜游神决定从此帮助主人公寻找失去的记忆，原因非常简单，就是夜游神对自己不知道的事异常好奇。

## 第11话 とうぞくジュプトル

远征队刚刚拜访雾之湖不久，这里的时之齿轮便被盗窃，黄圣菇甚至对探险队产生了怀疑。不久后时之齿轮被盗的消息传到基地，胖可丁把大家召集到一起，张贴出了盗窃犯草蜥蜴的照片，并派遣各小队四处调查寻找，主人公和皮卡丘则负责调查北边的沙漠。

在沙漠的尽头满是流沙旋涡，在这里主人公又产生了熟悉的感觉，仿佛自己曾经来过这里。返回基地后，四处调查的各小队也全部无功而返，无奈胖可丁只得制订新的作战计划。第二日清晨，主人公回想起流沙旋涡觉得非常可疑，于是拉上皮卡丘再次前往调查。主人公的感觉告诉他在流沙旋涡中另有洞天，于是决定跳进危险的沙坑调查，坚信伙伴的皮卡丘自是陪同前往。主人公的直觉果然正确，在流沙旋涡下面是新的世界。在这里也沉睡着时之齿轮，守护这里的红圣菇认为他们是偷走了雾之湖时之齿轮，这次前来的目的也是为了盗窃时之齿轮，因此不听二人分辨便出手攻击。击败了红圣菇后，通缉犯草蜥蜴大摇大摆地出现在众人面前，他的目标自是时之齿轮。草蜥蜴击倒了红圣菇后，又一击打倒了阻拦他的主人公和皮卡丘，将时之齿轮盗走，沙漠地下湖的时间从此停止。

## 第12话 のこされた かのうせい

意志之神蓝圣菇与红圣菇、黄圣菇是保护世界平衡的三人，既然红圣菇、黄圣菇都守卫着时之齿轮，那么蓝圣菇也应该保护着时之齿轮。因此夜游神建议大家寻找蓝圣菇的所在地，然后在那里守株待兔，等待草蜥蜴自投罗网。而目前最可疑的场所就是水晶洞穴，在夜游神的建议下，主人公触摸了鲍牙狸从那里带出的水晶，果然看到草蜥蜴抢夺时之齿轮的景象。虽然这一景象也许是已经发生的过去时，但却有一丝希望是未发生的未来，虽可能性不高但却不能就此放弃，全体成员决定集体前往水晶洞穴抓捕草蜥蜴。在全体队员都热血沸腾斗志冲天的时刻，身为探险行会首领的胖可丁却睁着眼睛进入了梦想。

主人公与皮卡丘赶到水晶洞穴的最深处时，草蜥蜴已经击败了守卫时之齿轮的蓝圣菇，不过蓝圣菇却拼尽最后的力量用水晶将湖面封印，想要得到时之齿轮，就必须打倒蓝圣菇解除水晶封印。大怒的草蜥蜴步步逼近蓝圣菇，主人公和皮卡丘则挡在蓝圣菇面前，与草蜥蜴殊死搏斗。可惜的是，他们的实力与草蜥蜴相差悬殊，没几个回合便被草蜥蜴打倒在地。关键时刻夜游神出现并挡住了草蜥蜴的必杀

攻击。眼见大势已去，草蜥蜴仓皇而逃。探险队的其他伙伴也随后赶到，将主人公和皮卡丘抬回基地救治。

## 第13话 ヨノワールのひみつ

主人公与皮卡丘苏醒后不久，夜游神也返回基地，并把大家集合到一起，说出了自己的秘密。原来草蜥蜴和夜游神都来自未来的世界，草蜥蜴为了实施星之停止而盗窃时之齿轮，夜游神的目的则是逮捕草蜥蜴。因为夜游神来自未来世界，因此他的知识极为丰富。如果不打倒蓝圣菇，就不能解除保护时之齿轮的水晶封印，所以蓝圣菇自告奋勇充当诱饵，吸引草蜥蜴上钩。其他的成员们则四处散布蓝圣菇、红圣菇和黄圣菇三人要去封印时之齿轮的消息，夜游神则埋伏在那里等候。

这次的作战圆满成功，草蜥蜴果然中计，并被夜游神抓个正着。押解着五花大绑口中有布的草蜥蜴，夜游神回到未来，临行之际与大家一一道别，轮到主人公和皮卡丘的最后时刻，夜游神忽然脸色一变，一把抓住两人说道“你们也一起来吧”，带着主人公和皮卡丘进入了时空之门。时之门随之消失，只剩下满脸茫然的众人们。

## 第14话 みらいせかいへ

在未来世界迎接主人公和皮卡丘的并非盛大的欢迎会，而是与草蜥蜴一同被押赴刑场处刑。回到未来的夜游神与过去判若两人，再也不是博学善良的长者，而是一副凶狠嘴脸，完全不理会主人公和皮卡丘的挣扎。在生命受到威胁的关键时刻，主人公与皮卡丘合力，在处刑者发动攻击，捆绑三人的绳子松动的时刻突然出手，逃出了死亡的威胁。草蜥蜴告诉主人公和皮卡丘，夜游神才是企图制造黑暗世界的恶人。虽然发生了这么多事，但皮卡丘仍然不肯相信草蜥蜴。未来的世界风不吹云不动，没有白天黑夜之分，时间完全停止。由于受到夜游神的影响，皮卡丘始终不肯相信草蜥蜴，认为他才是邪恶的一方，把草蜥蜴气得独自离开。不过主人公却认为草蜥蜴说得很有道理，在主人公的劝说和事实证明下，皮卡丘终于决定相信草蜥蜴，并与主人公一起进入洞穴救出了被鬼盆栽捆绑住的草蜥蜴。

## 第15话 ほしのていしのしんじつ

因为在过去的世界次元之塔毁坏，操控时间的传说圣兽迪亚路卡暴走，完全失去了意志，使时间停止导致整个世界变成黑暗的世界。草蜥蜴是为了防止星之停止而回到过去，希望利用时之齿轮修复次元之塔，夜游神则是被暗之迪亚路卡派遣到过去的世界。因为草蜥蜴的话实在是匪夷所思，皮卡丘竟然要独自去寻找夜游神当面对质，主人公和草蜥蜴自是百般劝阻，最后皮卡丘终于打消了这个危险的念头。为了阻止星之停止，草蜥蜴还要寻找雪拉比，利用他的力量回到过去。主人公与皮卡丘考虑再三，决定与草蜥蜴一起行动。在黑森林的入口处，主人公又产生了熟悉的感觉。然而主人公一行的行动却被宝石眼看在眼里，并且跟随着主人公一行进入黑森林。雪拉比早已厌倦了生活在黑暗的世界里，因此痛快地答应全力协助草蜥蜴。在他的帮助下，四人很快到达时空之门，但敌人却早已在此设下埋伏，连暗之迪亚路卡都亲自出马。眼见不敌的草蜥蜴决定放弃抵抗，并告诉众人自己还有希望，因为当初跟他一起回到过去的还有一名人类同伴，留在过去的他可以完成自己未完成的任务。听到这里夜游神仰天长笑，问道：“你同伴的名字是什么？”草蜥蜴竟然回答出了主人公的名字，听到这里主人公和皮卡丘都惊讶得说不出话来。原来当日主人公与草蜥蜴一起从未来回到过去，也许是因为时间通道的缘故，主人公失去了记忆并变成了口袋妖怪，夜游神在第一次见到主人公便知道了一切，把主人公和皮卡丘带回未来也是因为这个原因。眼见毫无希望，草蜥蜴决定放弃抵抗，但是皮卡丘却在此时表现出了过人的勇气，不但鼓励草蜥蜴不要放弃，还想出利用雪拉比能力逃脱的好办法。在雪拉比的帮助下，主人公、皮卡丘和草蜥蜴三人利用极为短暂的一瞬间进入时间隧道回到过去，雪拉比则留下来阻拦敌人。

## 第16话 よあけのおもい

回到过去的世界，因为草蜥蜴早已是被通缉的犯人，三人没有去处，只得在野外露营休息。调整休息一晚后，三人前往第一个目的地木崎森林。虽然这里的时之齿轮已经放回原处，但时间却并不转动，一切都是死气沉沉，三人只好先收起时之齿轮然后再做打算。其他的时之齿轮放回原处后，时间也是停止状态，这说明次元之塔已经开始损坏，如此下去世界的时间即将停止。因此三人决定兵分两路，主人公和皮卡丘负责寻找梦幻大地上的次元之塔，草蜥蜴则负责继续收集时之齿轮。

## 第17话 ギルドのなかまたち

考虑再三之后，主人公决定将一切都告诉探险行会的同伴们，利用集体的力量找出梦幻大地。一回到基地，主人公和皮卡丘受到了热烈的欢迎，连胖可丁都亲自出门迎接。不过将真相告诉大家后，大家都不相信夜游神是坏人，但随着疑点逐渐出现，分析了夜游神在回到未来时抓走主人公和皮卡丘的奇怪举动后，大家又觉得主人公说的也有道理。最后鼬开狸勇敢地第一个说愿意相信主角！于是，行会的同伴们都说出了自己的心声，愿意相信主角并帮助寻找传说中的梦幻大地！

## 第18话 ラプラス

第二天醒来后，主人公与皮卡丘找到煤炭龟询问梦幻大地的情报，最后得到了重要的情报，那就是进入梦幻大地需要证明物，而皮卡丘手中的化石碎片就是这关键的证明物。可是邪恶的毒玫瑰队三人组也盯上了皮卡丘手上的化石碎片，并且在洞穴中抢走了它。音符鹦鹉立即跟随三人组进入洞穴，主人公和皮卡丘也紧随其后。在洞穴深处，毒玫瑰三人组被洞中怪物打倒在地，音符鹦鹉也被敌人赶入洞穴最深处。虽然三人组一直欺负虐待皮卡丘，但此时皮卡丘却毫不记恨，反而担心三人组的身体。这让三人组中的老大毒骷王极为感动，将化石还给了皮卡丘。而他的两个小弟也对大哥的举动十分支持，并且夸奖偶做善事的大哥也是魅力十足。

在洞穴深处，主人公与皮卡丘找到了音符鹦鹉，但却看不到敌人的影子。凭着自己过去的记忆，音符鹦鹉终于找到了藏在洞顶的镰刀盔和多刺菊石兽，为了保护弟子们，音符鹦鹉用自己的身体挡住了他们的攻击。愤怒的主人公和皮卡丘大打出手，终于赶走了敌人。随后赶到的胖可丁看到这一幕，伤心得放声大哭，原来他过去曾和音符鹦鹉来到这里，当时也是音符鹦鹉舍身掩护了他。为了护送受伤的音符鹦鹉，探险行会的成员们全员返回，主人公则带领草蜥蜴和皮卡丘继续前进。使用皮卡丘手中的化石碎片开启了洞穴中的机关，接受胖可丁委托的乘龙从海面上缓缓而来，迎接三人前往梦幻大地。

## 第19话 まぼろしのだいちへ

音符鹦鹉休息了一夜后恢复了健康，使大家放下了心中的大石。与此同时，乘龙把主人公和皮卡丘护送上了梦幻大地。在次元之塔门口，夜游神带领着部下宝石眼挡住了三人的去路，企图把三人逮捕。但这次却是自取灭亡，主人公一行合力打倒了嚣张的夜游神，宝石眼们一看情况不妙纷纷进入时间隧道逃跑。躺在地下的夜游神挣扎着问道：“你真的要改变历史吗？”主人公深知如果现在改变历史，来自未来的口袋妖怪都会消失，但为了大家的和平和幸福，草蜥蜴早就做好了牺牲的准备。虽然主人公完全不在乎自己的生死，但是想到与自己多日并肩战斗的好伙伴皮卡丘，不免担心起来。皮卡丘将化石碎片放入原处，虹之石舟启动，而一直在积蓄体力的夜游神也在此时突然发难，关键时刻草蜥蜴替主人公挡住了他的必杀一击，并将五个时之齿轮扔在地上，自己则抱住夜游神一起进入时间隧道。在最后的时刻，草蜥蜴只留下了时之齿轮和这样一句话语“我已经做好了消失的准备……现在要提前告别了……你是我一生的荣誉……我的同伴，后面就拜托你们了！”

## 第20话 さいごのぼうけん

将时之齿轮安放在石盘前，暗之迪亚路卡冲了出来，暴走的它招招狠毒，但是为了世界的和平安稳，也为了舍身取义的草蜥蜴，主人公和皮卡丘仍然战胜了他，将时之齿轮放回了原处。一时间空中雷电交加，次元之道彻底崩溃，主人公和皮卡丘也昏倒在地。重新睁开双眼，钻石兽恢复了正常，地面的时间也重新运转，凝结在半空的水滴悄悄滑落，森林中到处是鸟语花香。

在返回的路上，主人公逐渐觉得脚步沉重，回响起雪拉比、草蜥蜴和夜游神的话语，主人公意识到自己即将消失。发觉主人公异样的皮卡丘回头一看大惊，主人公身上逐渐出现了丝丝光芒。虽然即将消失，主人公并不伤心，只是为皮卡丘留下了祝福和希望，以及对皮卡丘的感谢。随着光芒逐渐强烈，主人公彻底从皮卡丘面前消失……

几天后，皮卡丘来到与主人公初次相遇的海滩上，回想起主人公过去种种失声痛哭，无论别人怎样劝解都不能忘却自己心中的哀伤。然而屹立在次元之道的钻石兽仿佛听到了皮卡丘的哀求，为了报答主人公和皮卡丘，他送给他们最好的礼物——道光芒散去，主人公的身影再次出现，沙滩上再现两人初次相遇的场景……

# 虽然化身为口袋妖怪，依然幸福快乐救世界！

1、回答问题完毕后，长时间按下屏幕。根据玩家回答情况不同，玩家可以选择不同的口袋妖怪。

2、选择同伴，如果不满意可以选择否认；会重新出现新的口袋妖怪供玩家选择。本攻略则选择皮卡丘成为同伴。

3、剧情后进入第一迷宫**かいがんのどうくつ**。该迷宫一共为5层，因为是最初的迷宫，所以敌人并不强悍。如果能力被敌人降低，可以站在迷宫内绿色箭头标志地恢复能力。

4、BOSS战：毒气瓦斯、超音蝠。以二对二的战斗，先合力消灭毒气瓦斯吧。

5、**しめったいわば**，一共7层，没有BOSS，请注意从水面接近的敌人。

6、对话完成后跟随向导四处游荡，熟悉村中设施，剧情后到赏金榜前与向导对话。

7、**トゲトゲやま**：10层迷宫，敌人相对强悍，11级以上进入更有把握。

8、BOSS战：索利普，多带些回复异常状态和回复体力的药品战斗，再他发动催眠前，先利用道具将其催眠为好。

9、随便挑选一些任务完成，提高声望点数。可以在同一个地点选择多个任务一次完成。

10、完成站岗小游戏，从口袋妖怪的脚印判断出它的种类，可以从口袋妖怪的头像上得到情报。最初并不是很难，但在以后却会越来越难。

11、继续完成任务，可以接一些抓人的任务，提升声望后进入第四话。

12、**たきつぼのどうくつ**，9层迷宫，没有BOSS战，出现怪物以水系为主。从本迷宫开始可以捕捉口袋妖怪，可以培养几只口袋妖怪辅助战斗。

13、继续接任务，之后再完成站岗小游戏。

14、**リンゴのもり**：13层迷宫，敌人以草系和虫系为主，草系口袋妖怪的体力吸收比较棘手。

15、完成一定任务后，继续进行站岗小游戏，不过难度越来越大。

16、加入远征队，龅牙狸加入队伍，他是一个不错的帮手。

17、可以选择5层的小迷宫**ちいさなよこあな**进入练级。

18、**えんがんのいわば**：9层迷宫，没有BOSS，出现敌人以水系口袋妖怪为主。

19、可以选择5层小迷宫**いわのよこあな**练级。

20、**ツノやま**：14层迷宫，没有BOSS战，敌人以虫系口袋妖怪为主，小心化石翼龙的消耗PP值技能。

21、营地集合剧情后继续前进。

22、**のうむのもり**：11层迷宫，没有BOSS战，在这里至少要把级练到20。

23、**ねっすいのどうくつ**：分为两段，每段各有8层，中间可以存盘。

24、BOSS战：古拉顿，神兽的能力很强，最好23级以上再挑战。战斗时多利用异常状态技能。

25、早集合后去道具屋引发剧情。

26、继续完成任务，提高声望。

27、与玛莉露和露利利兄弟对话后，前往**エレキへいげん**。

28、**エレキへいげん**：分为两段，每段10层，中间可以存盘。以电气系口袋妖怪为主的迷宫。

29、BOSS战：雷电狮、电光狮8只。速战速决为上，先消灭体力较低的电光狮，然后再集中力量攻击雷电狮。

30、剧情后村中闲逛，然后返回基地集合。

31、**きたのさばく**：15层迷宫，没有BOSS战。这里的敌人以地面系口袋妖怪为主。

32、返回基地休息后，再次前往**きたのさばく**。

33、**りゅうさのどうくつ**：整个迷宫分为两段，第一段10层，第二段11层，迷宫中的敌人非常强悍，多带些复活种子为好。

34、BOSS战：红圣菇，她的实力并不是很强，降低了她的防御后，不用吃回复果实便能将其击败。

35、**すいしょうのどうくつ**：11层迷宫，没有BOSS，遇到那些会自爆的敌人走为上策。

36、走到中间存盘点时，将三枚水晶都调整为蓝色。

37、**だいすいしょうのみち**：13层迷宫，敌人并不是很强，28级以上进入迷宫比较轻松。

38、BOSS战：草蜥蜴，他的攻击力很高，多用附加异常状态的技能攻击为上。

39、剧情后继续完成任务直到出现新的剧情。

40、**くうかんのどうくつ**：8层迷宫，虽然没有BOSS，但敌人的实力却不可小看，引爆属性的敌人在被击毙时会发生大爆炸，最好在远处用投掷的方法击毙这些敌人。

41、**くらやみのおか**：15层迷宫，没有BOSS，以鬼系口袋妖怪为主。

42、**ふういんのいわば**：迷宫分为两段，第一段8层，第二段6层。这里的口袋妖怪防御力都比较高，并且善于利用弱化技能。

42、BOSS战：鬼盆栽，防御力极高的敌人，多预备回复药品。

43、草蜥蜴成为同伴后，一起进入**くろのもり**。

44、**くろのもり**：8层小迷宫，草蜥蜴也是个好帮手。

45、雪拉比加入队伍，她是治疗方面的高手，可以在迷宫中多练练级。

46、**もりのたかだい**：12层迷宫，没有BOSS战，有草蜥蜴和雪拉比两名强援，可以在这里轻松练级。

47、**キザキのもり**：20层迷宫，没BOSS战，难度不算大。

48、剧情后，去最初的温泉找老乌龟。

49、得到情报后进入村庄，一直向右进入下方海岸。

50、**いそのどうくつ**：迷宫分为两段，第一段9层，第二段5层，敌人以水系口袋妖怪为主。

51、BOSS战：多刺菊石兽2只+镰刀盔，先合力消灭体力较低的多刺菊石兽。

52、**まぼろしのだいち**：迷宫分为两段，第一段15层，第二段8层，敌人又多又强，还经常变化迷宫属性。

53、BOSS战：夜游神+6只宝石眼，优先消灭宝石眼。

54、**じげんのとう**：分为两段的迷宫，第一段13层，第二段11层，多带回复药为好。

55、BOSS战：暗之迪亚路卡，是一个很难缠的对手，不过可以利用技能连携和附加异常状态技能，使其陷入麻痹状态。



# 锻炼培养自己心爱的搭档 一起并肩在变幻的迷宫战斗

## 聪明度及特殊能力

本作怪物的能力值里没有速度数值，而是新增加了一项聪明度数值，这就是口袋妖怪的智商，提升了口袋妖怪的聪明度，可以使口袋妖怪获得一些特殊能力。

| 特殊能力 | 能力效果 |
|---|---|
| あいしょうばつぐん | 如果攻击属性克制对方，则攻击会心一击率上升 |
| あいてえらび | 优先攻击属性克制对方的怪兽 |
| あくういどう | 可以在任意地形移动、破坏墙壁前进 |
| あてにげ | 不会受到对手的反击伤害 |
| いあつかん | 攻击对手时有几率使对手害怕 |
| いっぱつひっちゅう | 普通攻击必中 |
| いどうゆうせん | 相比于攻击对手，优先跟随队长进行移动 |
| いやしのちえ | 使用HP回复技能或道具时回复量增多 |
| うらぎらない | 陷入混乱状态时的攻击也不会给我方成员造成伤害 |
| おうえん | 身边的同伴怪兽攻击及特攻上升一级 |
| かいふくたいしつ | 可自动回复的异常状态的回复速度变快 |
| かたならし | 空攻击一次，下次攻击时特攻上升一级 |
| かみひとえ | 不容易受到敌人的会心一击 |
| カンがいい | 可以得知本层楼梯所在处的方向 |
| かんつうなげ | 投掷的道具能够穿过墙壁和怪兽 |
| くうかんはあく | 在地图上显示本层地形 |
| こうげきてき | 攻击和特攻上升一级，防御和特防下降一级 |
| ごうわん | 投掷道具造成的伤害增加 |

| 特殊能力 | 能力效果 |
|---|---|
| コ—スかくにん | 受到墙壁或其他怪兽阻碍时不使用技能或道具 |
| コレクタ— | 打倒怪兽时获得宝箱几率上升 |
| サバイバル | 满腹度回复量增多，吃坏掉的食物不会陷入异常状态 |
| じかんだんそう | 移动速度上升一级 |
| しゃこうか | 被击倒的怪兽加入率上升 |
| しゅうちゅう | 攻击命中的时候命中率上升一级、回避率下降一级 |
| しょうエネ | 满腹度下降速度减慢 |
| じょうたいかくにん | 不使用会使自己陷入异常状态的技能 |
| じょうぶ | 最大HP+10 |
| しりょくじまん | 移动时可以使未发动的陷阱发动 |
| しんこきゅう | 通过一层时PP回复少许 |
| すいすいあるく | 可以通过水及岩浆地形 |
| スキがない | 攻击未命中敌人时可后退与敌人拉开一格间距 |
| すきまとおし | 使用投掷类道具和远距离技能时对同伴怪兽无效 |
| すばやくかいひ | 容易避开攻击 |
| だいたんふてき | 优先攻击经验值高的怪兽 |
| だいちのめぐみ | 当作为队长时，对自己使用的种子和树果效果也会施加到队员身上 |
| たげい | PP最大值+5 |
| だっしゅつ | 从迷宫里救助 |
| ためいらず | 消费2PP，在一回合中使用需要两回合才能发出的技能 |
| ちょうかいふく | 步行HP回复速度变快 |
| ついげき | 可以进行追加攻击 |
| てがたくこうげき | 优先攻击HP低的对手 |
| てがはやい | 2次攻击 |
| てんさいはだ | 获得更多经验值 |
| どうぐキャッチ | 没有装备道具的时候可以接住一些道具 |
| どうぐマスタ— | 可以自动使用道具 |
| どたんば | HP减少至危急状态时回避率上升两级 |
| なかまもり | 身边的同伴精灵的HP减少到危急状态时代替其接受敌人的攻击伤害 |
| ねぎり | 迷宫内的商店里可以高价卖出道具低价买进道具 |
| ねらいうち | 攻击容易命中要害 |
| ハウスよけ | 不会进入怪兽屋 |
| ハナがきく | 可以得知本层所有道具数量 |
| はんげき | 受到攻击时马上反击，给予对手小伤害 |
| ふみんふきゅう | 不会陷入睡眠状态 |
| マグマがきらい | 避开岩浆行走 |
| まけんき | 反击状态，同时防御下降一级 |
| みがまえる | 防御和特防上升一级，攻击和特攻下降一级 |
| ムラっけ | 属性克制的伤害倍率增大 |
| めくばり | 拾到金钱的数量比显示出来的数字数量增多 |
| ようりょうよし | 有几率使用技能不减少PP |
| わざだけつかう | 只使用技能攻击 |
| わなはずし | 有几率消除已经踩上去的陷阱 |
| わなふまず | 避开可以看到的陷阱行走 |

## 聪明度提升方法

口袋妖怪的聪明度最高可以到达10星，在游戏中可以使用在迷宫中得到的或者是购买到的**グミ**类道具提高口袋妖怪的聪明度。根据口袋妖怪食用**グミ**类道具时提示的文字信息，可以判断口袋妖怪所提升的聪明度数值及喜爱程度。同时在口袋妖怪食用**グミ**类道具时，还有一定的几率提高能力值。

| 聪明度增加值 | 口袋妖怪食用文字信息 |
|---|---|
| +5 | このグミは こうぶつのようだ |
| +4 | このグミは きらいでは　ないようだ |
| +3 | このグミは きらいでは　ないようだ |
| +2 | すこしだけ まんぞくしたようだ |
| +1 | すこしだけ まんぞくしたようだ |

→进入迷宫冒险前，一定要做好准备。

## 隐藏迷宫

在游戏中完成任务时，会在揭示板上发现任务场所是？？？的迷宫，接受了这个委托后，新迷宫便会出现在地图上，一般这些任务都要求玩家带领某怪物一起去冒险。不过玩家一样可以通过输入任务密码的方法开启这些迷宫。

通过游戏菜单输入任务密码的方法：在游戏开始菜单中依次选择「**ふしぎなメール**」→「**ふしぎなメールを　うけとる**」→「**パスワードで　うけとる**」→输入12位密码→「**おわる**」。如果输入成功的话，会显示信件已接受并进行游戏存档，之后进入游戏就可以在身上发现该委托，如果失败则显示是否要修改输入的密码。

注意：输入密码显示无法接受时请先检查密码是否输入正确，如果确认正确无误的话，有可能是本任务密码在你的游戏中无法被认可；请在通过密码获得任务前尽量先完成剧情，在剧情未发展或探险队等级不足时，可能出现“该任务暂时不能接受”的情况；通过密码认可的任务内容有可能发生变化；游戏中最多同时接纳8个任务，包括游戏记录中已接受任务和密码输入任务。已接受任务无法开启可能的原因是：该任务与其他已开启任务有冲突，比如已经有任务要求带有同伴、或者在同一迷宫的同一层；该任务所在的迷宫还未开启。

| 隐藏迷宫 | 层数 | 任务密码 |
|---|---|---|
| ちいさなはらっぱ | 5F | 7+21　NNRN　%NQNP+FQ　KP%5　P##= |
| オレンのもり | 5F | C56+　@PSR　0CTRRJ#0　0&%1　RS6R |
| みどりのそうげん | 6F | =TQK　JX1X　T@95H3H-　FC8F　7-PY |
| しずかなかわ | 8F | 4P&8　5T7C　=3+8M-C3　TS5P　J5K7 |
| めいきゅうのどうくつ | 10F | 78SR　-H2M　P0+4Y6FY　1&Y+　#R9S |
| コロコロどうくつ | 13F | 8=S+　2Y2&　Y4T=16HY　R2&W　XHF8 |
| かがやきのおか | 18F | T8XW　FJF8　3P39-8N8　6M+W　RQ0% |
| みかいのこうや | 18F | S7SS　%=69　JJ9=JWJ&　NT1H　38K1 |
| かぜのれいほう | 20F | F17R　0X33　9XJ6CW4=　FXTM　=%1C |
| しあわせみさき | 20F | 36T4　=%SC　6HY=J%68　WMYK　TSCR |
| はてのみずうみ | 25F | XTWQ　1J4-　4-W=&2W7　2R91　@1#3 |
| あんやのもり | 25F | #@6W　R41Y　26-RJ=JN　2J6W　NH46 |

## 道具

在迷宫冒险自然离不开道具，在危机时刻玩家不但可以利用各种道具回复体力、复活、治疗异常状态，还可以通过装备道具提升自己的能力。

| 装备品 | | | |
|---|---|---|---|
| 名称 | 版本 | | 效果 |
| かいふくのリボン | 时 | | HP自然回复，空腹度二倍 |
| キ—のハチマキ | 时 | 暗 | 不会陷入混乱状态 |
| キトサンバンダナ | 时 | 暗 | 特防＋8 |
| きんのリボン | 时 | 暗 | 无特殊效果 |
| こっそりスカ—フ | | 暗 | 接近睡眠怪物时，敌人不会苏醒 |
| ゴンベのハラマキ | | 暗 | 攻击与特攻上升，空腹度二倍 |
| しあわせリボン | 时 | 暗 | 受到攻击时，经验值+5 |
| スタミナリボン | 时 | 暗 | 空腹度增长缓慢 |
| スペシャルリボン | 时 | 暗 | 特攻+12 |
| つうかスカ—フ | 时 | | 可以在特殊地形行走 |
| ねじりハチマキ | 时 | | 攻击与特攻不会下降 |
| ねらわれハチマキ | | 暗 | 不会被会心一击 |
| ノ—てんバンダナ | | 暗 | 不受天气变化影响 |
| ばくおんハチマキ | 时 | | 房间内口袋妖怪苏醒 |
| パワ—バンダナ | 时 | 暗 | 攻击+12 |
| ピントレンズ | | 暗 | 容易发动会心一击 |
| ふみんスコ—プ | | 暗 | 不会进入睡眠状态 |
| ぼうぎょスカ—フ | 时 | 暗 | 防御+8 |
| みおとしメガネ | 时 | | 看清地图黑暗处的敌人和物品 |
| モモンスカ—フ | 时 | 暗 | 不会陷入中毒状态 |
| ロックオンメガネ | 时 | | 使用道具命中率上升 |
| ワ—プスカ—フ | 时 | | 在地图上传送 |

| 种子 | | | |
|---|---|---|---|
| 名称 | 版本 | | 效果 |
| いのちのタネ | 时 | 暗 | 最大HP+3 |
| いやしのタネ | 时 | 暗 | 异常状态全回复 |
| くうふくのタネ | | 暗 | 投掷命中后，该敌人成为空腹状态 |
| しあわせのタネ | 时 | 暗 | 级别+1 |
| しばられのタネ | 时 | | 投掷命中后，该敌人成为硬直状态 |
| じゃあくなタネ | 时 | | 投掷命中后，该敌人防御、特防降为最低值 |
| しゅんそくのタネ | 时 | | 移动速度提升一级 |
| すいみんのタネ | 时 | 暗 | 投掷命中后，该敌人陷入睡眠状态 |
| せいなるタネ | 时 | 暗 | 食用后该队员移动到台阶 |
| ただのタネ | 时 | 暗 | 空腹度回复5 |
| ドロンのタネ | | 暗 | 食用后该队员成为透明状态 |
| ばくれつのタネ | 时 | 暗 | 使用后给予面前敌人35伤害 |
| ふっかつのタネ | 时 | 暗 | 阵亡队员复活，HP、PP值恢复最大值 |
| まどわしのタネ | 时 | 暗 | 投掷命中后，该敌人不能移动 |
| もうげきのタネ | | 暗 | 食用队员攻击、特攻值提升为最高 |
| ワ—プのタネ | 时 | 暗 | 投掷后敌人传送到地图上某地点 |

| 不可思议之玉 | | | |
|---|---|---|---|
| 名称 | 版本 | | 效果 |
| あめだま | 时 | 暗 | 天气变为雨天 |
| あられだま | 时 | 暗 | 天气变为雾天 |
| すなのたま | 时 | 暗 | 天气变为沙暴 |
| ひでりだま | 时 | 暗 | 天气变为晴朗 |
| たんちのたま | 时 | | 显示迷宫内全部口袋妖怪位置 |
| ひあがりだま | 时 | 暗 | 消除迷宫内特殊地形 |
| ひかりのたま | | 暗 | 显示整个迷宫地图 |
| ひきよせだま | 时 | | 将迷宫内全部道具都吸引到使用者周围 |
| ものみのたま | 时 | | 显示迷宫内全部物品位置 |
| わなこわしだま | | 暗 | 消除房间内全部陷阱 |
| しばりだま | 时 | | 房间内敌人全部陷入硬直状态 |
| ちんもくだま | | 暗 | 封印直线上一名敌人技能 |
| てきおびえだま | | 暗 | 房间内全部敌人陷入恐惧状态 |
| てきしばりだま | 时 | | 房间内全部敌人陷入硬直状态 |
| てきふうじだま | | 暗 | 房间内全部敌人陷入观望状态 |
| バクスイだま | | 暗 | 房间内全部敌人陷入睡眠状态 |
| ふらふらだま | | 暗 | 房间内全部敌人陷入混乱状态 |
| へんげのたま | | 暗 | 正面的敌人变成其他口袋妖怪 |
| みがわりだま | | 暗 | 正面的敌人陷入替身状态 |
| ものがえだま | 时 | | 正面的敌人变化成物品 |
| あつまれだま | 时 | 暗 | 同伴传送到自己周围 |
| あなぬけのたま | 时 | 暗 | 传送出迷宫 |
| とびつきのたま | 时 | | 直线移动至障碍物前停止 |
| ばしょがえだま | 时 | | 与直线上的敌人交换位置 |
| ワープだま | 时 | | 将直线上一名敌人传送 |
| しのぎのたま | 时 | | 将直线上一名敌人传送到迷宫出口 |
| なげとばしだま | 时 | 暗 | 将正面的敌人投掷到墙壁 |
| はらいのけだま | 时 | | 将房间内全部敌人传送 |
| ふっとびだま | 时 | | 吹飞直线上一名敌人 |
| いちげきのたま | 时 | | 偶尔秒杀正面的敌人 |
| がんせきだま | 时 | | 向正面敌人发动岩系技能 |
| はねかえしだま | | 暗 | 将使用者所受伤害的四分之一反弹给敌人 |
| ひれいだま | 时 | | 给予正面敌人身长比例的伤害 |
| ぶんどりのたま | | 暗 | 给予直线上一名敌人伤害并盗取物品 |
| やまごえだま | 时 | | 给予正面两格内敌人伤害 |
| しゅんそくだま | 时 | | 提升房间内己方成员移动速度 |
| どんそくだま | 时 | | 降低房间内全部敌人移动速度 |
| ぶんしんだま | 时 | | 提升使用者回避率 |
| みなヒットだま | | 暗 | 房间内全部己方均发动会心一击 |
| みなマッハだま | 时 | | 迷宫内全部己方成员移动速度上升 |
| せんたくだま | 时 | 暗 | 道具复元 |
| つうかのたま | 时 | | 使用者可以通过水路或墙壁 |
| とうめいのたま | | 暗 | 使用者变为透明状态 |

| 进化道具 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 版本 | | 名称 | 买价 | 卖价 | 说明 |
| 时 | 暗 | アップグレード | (1000) | 1 | ポリゴン进化 |
| 时 | 暗 | あやしいパッチ | (1000) | 1 | ポリゴン2进化 |
| 时 | 暗 | エレキブースター | (1000) | 1 | エレブー进化 |
| 时 | 暗 | おうじゃのしるし | (1000) | 1 | 特定口袋妖怪进化 |
| 时 | 暗 | かみなりのいし | (1000) | 1 | 皮卡丘等进化 |
| 时 | 暗 | こけむしたいわ | (1000) | 1 | 特定口袋妖怪进化 |
| 时 | 暗 | しんかいのウロコ | (1000) | 1 | 特定口袋妖怪进化 |
| 时 | 暗 | しんかいのキバ | (1000) | 1 | 特定口袋妖怪进化 |
| 时 | 暗 | するどいキバ | (1000) | 1 | 特定口袋妖怪进化 |
| 时 | 暗 | するどいツメ | (1000) | 1 | 特定口袋妖怪进化 |
| 时 | 暗 | たいようのいし | (1000) | 1 | クサイハナ等进化 |
| 时 | 暗 | つうしんケーブル | (1000) | 1 | イワーク、エレブー、ゴースト等进化 |
| 时 | 暗 | つきのいし | (1000) | 1 | エネコ、ニドリーナ、ニドリーノ等进化 |
| 时 | 暗 | テンガンざんせき | (1000) | 1 | レアコイル等进化 |
| 时 | 暗 | とうけつしたいわ | (1000) | 1 | 特定口袋妖怪进化 |
| 时 | 暗 | ひかりのいし | (1000) | 1 | 特定口袋妖怪进化 |
| 时 | 暗 | プロテクター | (1000) | 1 | サイドン进化 |
| 时 | 暗 | ほのおのいし | (1000) | 1 | ロコン等进化 |
| 时 | 暗 | マグマブースター | (1000) | 1 | ブーバー等进化 |
| 时 | 暗 | まんまるいし | (1000) | 1 | 特定口袋妖怪进化 |
| 时 | 暗 | みずのいし | (1000) | 1 | シェルダー、ヒトデマン等进化 |
| 时 | 暗 | めざめいし | (1000) | 1 | 雄性キルリア等进化 |
| 时 | 暗 | メタルコート | (1000) | 1 | イワーク等进化 |

| 版本 | | 名称 | 买价 | 卖价 | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|
| 时 | 暗 | やみのいし | (1000) | 1 | ムウマ等进化 |
| 时 | 暗 | リーフのいし | (1000) | 1 | クサイハナ、タマタマ等进化 |
| 时 | 暗 | りゅうのうろこ | (1000) | 1 | 特定口袋妖怪进化 |
| 时 | 暗 | れいかいのぬの | (1000) | 1 | サマヨール进化 |

## 全游戏记录一览



游戏的开始菜单中有一项**たんけんきろく**（探险记录）中**かつやくのあと**（活跃之后）里是整个游戏要素完成度的记录，其中？？？的表示还未完成，已经显示出来的表示已经完成。

| 第一页 | |
|---|---|
| ○○しゅるいの ポケモンを なかまにした | 成为同伴的怪兽种类 |
| ○○しゅるいの ポケモンと たたかった | 进行战斗的怪兽种类 |
| ○○しゅるいの わざを おぼえた | 习得的技能种类 |
| ○○しゅるいの どうぐを てにいれた | 入手道具种类 |
| ○○かい ダンジョンを クリアした | 通过迷宫次数 |
| ○○かい ダンジョンで たおれた | 在迷宫内被打倒次数 |
| ○○かい ともだちを たすけた | 救助朋友次数 |
| ○○かい どろぼうに せいこうした | 偷盗成功次数 |
| **第二页** | |
| ○○ひき しんかさせた | 进化怪兽只数 |
| ○○ひき タマゴから うまれた | 孵化怪兽只数 |
| ○○ひき おなじフロアで たおした | 同一层最多打倒怪兽只数 |
| おんせんを はっけんした | 发现温泉 |
| きりのみずうみを はっけんした | 发现雾之湖 |
| みらいせかいから かえってきた | 从未来世界返回 |
| ほしのていしを くいとめた | 阻止了星之停止 |
| プクリンのギルドを そつぎょうした | 胖可丁行会毕业 |
| **第三页** | |
| ばんにんのどうくつの なぞをといた | 解开看守洞穴之谜 |
| ダークライのやぼうを くいとめた | 阻止了噩梦兽的野心 |
| くんれんを すべて クリアした | 通过全部的道场训练 |
| サンダーを なかまにした | 闪电鸟加入成为同伴 |
| ファイヤーを なかまにした | 火焰鸟加入成为同伴 |
| アンノーンを なかまにした | 安农加入成为同伴 |
| ライコウを なかまにした | 雷皇加入成为同伴 |
| エンテイを なかまにした | 炎帝加入成为同伴 |
| **第四页** | |
| スイクンを なかまにした | 水君加入成为同伴 |
| ルギアを なかまにした | 路基亚加入成为同伴 |
| ホウオウを なかまにした | 凤王加入成为同伴 |
| レジロックを なかまにした | 岩圣柱加入成为同伴 |
| レジアイスを なかまにした | 冰圣柱加入成为同伴 |
| レジスチルを なかまにした | 钢圣柱加入成为同伴 |
| ラティアスを なかまにした | 拉提亚斯加入成为同伴 |
| ラティオスを なかまにした | 拉提奥斯加入成为同伴 |
| **第五页** | |
| ジラーチを なかまにした | 许愿星加入成为同伴 |
| デオキシスを なかまにした | 迪奥西斯加入成为同伴 |
| ユクシーを なかまにした | 黄圣菇加入成为同伴 |
| エムリットを なかまにした | 红圣菇加入成为同伴 |
| アグノムを なかまにした | 蓝圣菇加入成为同伴 |
| ディアルガを なかまにした | 迪亚鲁卡加入成为同伴 |
| パルキアを なかまにした | 帕鲁基亚加入成为同伴 |
| レジギガスを なかまにした | 圣柱王加入成为同伴 |
| **第六页** | |
| クレセリアを なかまにした | 梦兽加入成为同伴 |
| フィオネを なかまにした | 菲奥奈加入成为同伴 |
| マナフィを なかまにした | 玛娜菲加入成为同伴 |
| ダークライを なかまにした | 噩梦兽加入成为同伴 |

←玩家可以在游戏中选择不同的主人公和搭档。

←搭档手中的化石碎片是游戏通关的关键。

## 二周目

完成一周目游戏后，在二周目会出现一些新事件，不过对探险队的等级、任务点数等有限制，如果无法开启这些隐藏事件，那么请继续完成任务积累点数。

1、毕业行会考试

**しんぴのもり**：13层迷宫，BOSS为行会中的9名伙伴，完成后得到的奖励为光之泉出现。

2、机密等级

**ふぶきのしま**：19层迷宫，无BOSS无奖励。

**クレバスのどうくつ**：9+4层迷宫，BOSS雪女，奖励：**シ—クレットランク**

3、海之王子玛娜菲

**とざされたうみ**：20层迷宫，无BOSS，奖励：三个宝箱及神秘蛋

**きせきのうみ**：18+4层迷宫，BOSS暴鲤龙，奖励：**フィオネのしずく**

4、遗迹宝藏

**ばんにんのどうくつ**：3+3+4+5层迷宫，BOSS：三圣柱+圣柱王，奖励：开启新迷宫

**かくされたいせき**：30层迷宫，无BOSS，奖励：6个宝箱

5、噩梦消失

**しゅぎょうのやま**：20层迷宫，无BOSS无奖励

**あくむのなか**：17层，无BOSS无奖励

**そうのさけめ**：15+9层迷宫，BOSS：帕鲁基亚，无奖励

**やみのかこう**：15+15层，BOSS：噩梦兽+阿柏怪+盔甲暴龙+熔岩蜗牛+梦魇+钢甲暴龙+鸭嘴暴龙，奖励：次日梦兽加入

6、玛娜菲回归

**うみのリゾ—ト**：19层，无BOSS，奖励：4只宝箱

## 版本特有怪兽及道具出现方法

既然这次老任又一次骗钱地出了两个版本的探险队，当然也多少会有些差别了。不过这次的剧情完全没有区别，两者的不同仍然体现在迷宫内出现的个别怪兽以及道具的不同，此外商店里卖的道具种类以及宝箱里出现专用道具的几率也有不同，不过不在现在的讨论范围之内。同一个迷宫中，两个版本里出现的怪兽种类可能有所区别，比如时版将会出现电栗鼠，而在暗版里则会出现卷耳兔等等，而道具**じゃあくなタネ**（邪恶种子）只在时版中出现，自己食用或向敌人投掷会使自身或敌方的防御以及特防能力下降到最低，相应地，在暗版里就有**もうげきのタネ**（猛击种子，自己食用或向敌人投掷会使自身或敌方的攻击以及特攻能力上升到最高）。当然通过无线通信的道具交换可以进行两个版本的道具互传，但是对于没有条件的玩家，就需要通过做任务来使这些版本限定道具出现在另一个版本里了！



←在迷宫中发现宝藏，全体成员欢呼雀跃。



## 神兽收集方法

神兽一直是系列作品中的一大要素，虽然他们的出现几率很低，并且捕捉条件苛刻，但是为了达成完美收集，玩家还是会乐此不疲。神兽的捕捉方法有三，一是剧情自动加入，只要剧情发展到了就会自己要求加入，最简单的获得方法，可惜很少；二是特定迷宫BOSS，一般这类的神兽都是在迷宫的最深处作为BOSS出现，只要战斗获胜就可以加入，并且与迷宫前作的"一定几率"加入相比作出了简化，只要二次战胜就会加入（一般第一次战斗都是剧情战斗）；最后一种是在某些迷宫的特定层作为敌方怪兽出现，与其他野生怪兽混在一起，全层范围内移动，击倒后一定几率加入。要捕获神兽，需要提前获得两个特殊道具：**なぞのパ—ツ**（谜之零件）和**ひみつのせきばん**（秘密石板），这两个道具是召唤神兽在对应地点出现的必需物品，对于上述第三类神兽中的一部分，需要将此道具带在道具包里神兽才会出现，而这两个道具也是通过完成任务才能够获得的，在发现揭示板上有关于这两个道具的任务时，一定要立刻接受。

| 编号 | 口袋妖怪 | 中文名称 | 出现地点 | 出现条件 |
|---|---|---|---|---|
| NO.144 | フリ—ザ— | 急冻鸟 | 迷宫なだれやま最深层BOSS | 完成二周目机密等级剧情，获得シ—クレットランク（机密等级） |
| NO.145 | サンダ— | 闪电鸟 | エレキへいげん7F | 持有ひみつのせきばん或なぞのパ—ツ |
| NO.146 | ファイヤ— | 火焰鸟 | さいごのま40F | 一周目通关后前往卡拉卡拉道场 |
| NO.150 | ミュウツ— | 超梦 | やみのかこう6F | 限定暗版、持有ひみつのせきばん或なぞのパ—ツ |
| NO.151 | ミュウ | 梦幻 | 迷宫ミステリ—ジャングルBOSS | 完成二周目机密等级剧情，获得シ—クレットランク（机密等级） |
| NO.243 | ライコウ | 雷皇 | かくされたいせき20F | 持有ひみつのせきばん或なぞのパ—ツ |
| NO.244 | エンテイ | 炎帝 | やみのかこう最深部10F | 持有ひみつのせきばん或なぞのパ—ツ |
| NO.245 | スイクン | 水君 | さいごのま29F | 一周目通关后前往卡拉卡拉道场 |
| NO.249 | ルギア | 路基亚 | とざされたうみ18F | 持有ひみつのせきばん或なぞのパ—ツ |
| NO.250 | ホウオウ | 凤王 | かぜのれいほう19F | 持有ひみつのせきばん或なぞのパ—ツ |
| NO.251 | セレビィ | 雪拉比 | しんぴのもり10F | 时版限定，持有ひみつのせきばん或なぞのパ—ツ |
| NO.377 | レジロック | 岩圣柱 | ばんにんのどうくつBOSS | 完成二周目遗迹宝藏剧情 |
| NO.378 | レジアイス | 冰圣柱 | ばんにんのどうくつBOSS | 完成二周目遗迹宝藏剧情 |
| NO.379 | レジスチル | 钢圣柱 | ばんにんのどうくつBOSS | 完成二周目遗迹宝藏剧情 |
| NO.380 | ラティアス | 拉提亚斯 | そらのさけめ10F | 持有ひみつのせきばん或なぞのパ—ツ |
| NO.381 | ラティオス | 拉提奥斯 | そらのさけめ最深部5F | 持有ひみつのせきばん或なぞのパ—ツ |
| NO.382 | カイオ—ガ | 海皇牙 | そこなしのうみBOSS | 完成二周目机密等级剧情，获得シ—クレットランク（机密等级） |
| NO.383 | グラ—ドン | 古拉顿 | 迷宫かげろうのさばくBOSS | 完成二周目机密等级剧情，获得シ—クレットランク（机密等级） |
| NO.384 | レックウザ | 天空龙 | 迷宫てんくうのかいだんBOSS | 完成二周目机密等级剧情，获得シ—クレットランク（机密等级） |
| NO.385 | ジラ—チ | 许愿星 | さいごのま23F | 一周目通关后前往卡拉卡拉道场 |
| NO.386 | デオキシス | 迪奥西斯 | かがやきのおか17F | 持有ひみつのせきばん或なぞのパ—ツ |
| NO.480 | ユクシ— | 黄圣菇 | ねっすいのどうくつBOSS | 一周目通关 |
| NO.481 | エムリット | 红圣菇 | りゅうさのどうくつBOSS | 一周目通关 |
| NO.482 | アグノム | 蓝圣菇 | だいすいいしょうのみちBOSS | 一周目通关 |
| NO.483 | ディアルガ | 迪亚鲁卡 | じげんのとうBOSS | 一周目通关后在海岸与乘龙对话前往 |
| NO.484 | パルキア | 帕鲁基亚 | そらのさけめBOSS | 完成二周目噩梦消逝剧情 |
| NO.485 | ヒ—ドラン | 炎钢巨兽 | 【迷宫きょだいかざんBOSS | 完成二周目机密等级剧情，获得シ—クレットランク（机密等级） |
| NO.486 | レジギガス | 圣柱王 | ばんにんのどうくつBOSS | 完成二周目遗迹宝藏剧情 |
| NO.487 | ギラティナ | 冥龙王 | 迷宫せかいのおおあなBOSS | 完成二周目机密等级剧情，获得シ—クレットランク（机密等级） |
| NO.488 | クレセリア | 梦兽 | 自动加入 | 完成二周目噩梦消逝剧情 |
| NO.489 | フィオネ | 菲奥奈 | きせきのうみ底层 | 完成二周目玛娜菲剧情 |
| NO.490 | マナフィ | 玛娜菲 | 自动加入 | 完成二周目噩梦消逝剧情 |
| NO.491 | ダ—クライ | 噩梦兽 | きせきのうみ3Fしんぴのもり13Fそらのさけめ14F多处出现 | 完成二周目噩梦消逝剧情，持有ひみつのせきばん或なぞのパ—ツ |

| 让时版限定怪兽或道具出现在暗版的任务 | | |
|---|---|---|
| 怪兽 | バタフリ—（巴大蝴） | -8MM X#H- MQ9@M9=H FF#+ 6@PW |
| 怪兽 | ミツハニ—（三目蜂） | CHT- 0Q%H #+4&CFK3 9F8S 13MY |
| 怪兽 | パチリス（电栗鼠） | MT4% 4KH7 1CWJNPJ6 312H SYTX |
| 怪兽 | リオル（鲁里奥） | 7J#8 -JP2 @YQP0&H8 9P4X W0@0 |
| 道具 | じゃあくなタネ（邪恶种子） | Q0#M QF1X @C%2C+=5 FR32 %Q7P |
| **让暗版限定怪兽或道具出现在时版的任务** | | |
| 怪兽 | スピア—（大针蜂） | 2F-& KTWY -ST60W8W 16Y= &+26 |
| 怪兽 | ミノムッチ（蓑叶虫） | 8MX3 348S KWKQ03W% Q&M@ 12SP |
| 怪兽 | ミミロル（卷耳兔） | #R%N KSM8 6S#&2#=# JJ## MW30 |
| 怪兽 | ロトム（电弧灵） | OK3% 1Y&W H3M44P6R &RW0 +-PW |
| 道具 | もうげきのタネ（猛击种子） | 789S 6&2J S56@@RY0 Q--F 1M+R |



# 新作游戏发售表

经过长久的等待之后，NDS游戏《远古封印之炎》终于问世。喜欢战略角色扮演类游戏的玩家又有了领略大作风采的机会。PSP上的《高达战斗编年史》已经迎来了发售日，对3D对战类高达游戏感兴趣的玩家不妨关注。EA的《实况NBA08》于10月初全面登陆各机种，是喜欢篮球游戏和NBA球星玩家的上佳之选。 □责编/菁子

## PS2

| 10月1日 | | | |
|---|---|---|---|
| NBA 2K8 | NBA 2K8 | SPG | 2K Sports |
| 实况NBA 08 | NBA Live 08 | SPG | EA |
| 10月2日 | | | |
| 蜘蛛侠 敌友难辨 | Spider-Man：Friend or Foe | ACT | Activision |
| 古惑狼 泰坦 | Crash of the Titans | ACT | Sierra |
| NBA'08 | NBA'08 | SPG | SCE |
| 小龙斯派罗 永夜 | Legend of Spyro：The Eternal Night | ACT | Sierra |
| 10月3日 | | | |
| MLB力量棒球 | MLB Power Pros | SPG | 2K Sports |
| 小傻瓜与魔法书 | Noddy and the Magic Book | SLG | Game Factory |
| 10月4日 | | | |
| 新世纪GPX无限之路4 | 新世紀GPXロード トゥ ザ インフィニティ | RAC | SUNRISE |
| 龙珠Z爆发！流星 | ドラゴンボールZ スパーキング！METEOR | FTG | NBGI |
| 吉他高手&狂热鼓手V3 | ギターフリークス&ドラムマニアV3 | RAG | KONAMI |
| 实况棒球大联盟2 | 実況パワフルメジャーリーグ2 | SPG | KONAMI |
| 幕末恋华 花柳剑士传 | 幕末恋华 花柳剑士传 | AVG | D3 Publisher |
| 10月8日 | | | |
| 世界冠军杯彩球战 | World Champion Paintball | STG | Valu Soft |
| 10月9日 | | | |
| 华纳群星总动员 超级兵工厂 | Looney Tunes：Acme Arsenal | ACT | Warner Bros |
| FIFA足球08 | FIFA Soccer 08 | SPG | EA |
| 本田SBk-07超级摩托 | Honda SBk-07 Superbike | RAC | XS Games |
| 索罗门极限自行车 | Mountain Bike Adrenaline Featuring Salomon | SPG | Agetec |
| 10月11日 | | | |
| 圣灵之心 | アルカナハート | FTG | AQ |
| 美少女麻将 偶像雀士Ⅳ | アイドル雀士 スーチーパイⅣ | TAB | Jaleco |
| 实战弹子必胜法！北斗之拳2乱世霸王传 | 実战パチンコ必胜法！北斗の拳2乱世霸王传 | TAB | SEGA |
| 阿拉伯遗迹 沙漠婚约 | アラビアンズ・ロスト-The engagement on desert- | AVG | PROTOTYPE |
| 10月15日 | | | |
| 托尼霍克练习场 | Tony Hawk's Proving Ground | SPG | Activision |
| 10月16日 | | | |
| 降世神通 最后的空气大师 | Avatar：The Last Airbender | ACT | THQ |
| 模拟乐园 惊奇世界 | Thrillville：Off the Rails | SLG | LucasArts |
| 10月18日 | | | |
| 世界英雄GORGEOUS | ワールド ヒーローズ ゴージャス | FTG | SNK PLAYMORE |
| 银河天使Ⅱ 无限回廊之键 | ギャラクシーエンジェルⅡ 无限回廊の键 | RPG | Broccori |
| Palais De Reine | パレドウレーヌ | AVG | Interchannel |
| Seaman2 北京原人育成工具 | シーマン2 北京原人育成キット | SLG | SEGA |
| 10月22日 | | | |
| 哈利·波特合集 | Harry Potter Collection | ETC | EA |
| 模拟人生2 生存游戏 | Sims 2：Castaway | SLG | EA |
| 10月23日 | | | |
| 后院美式足球2008 | Backyard Football 2008 | SPG | Atari |
| 迪斯尼公主 神奇之旅 | Disney Princess：Enchanted Journey | AVG | Disney |
| 摩托GP'07 | MotoGP '07 | RAC | CAPCOM |
| 恐龙战队 超级传奇 | Power Rangers：Super Legends | ACT | Disney |
| 10月25日 | | | |
| 魔塔大陆2 少女们响彻世界的创造诗 | アルトネリコ2 世界に响く少女たちの创造诗 | RPG | BANPRESTO |
| 热带低气压少女 | 热带低气压少女 | AVG | Nine's fox |
| 召唤少女Elemental Girl Calling | 召唤少女Elemental Girl Calling | RPG | 角川书店 |
| 女排世界杯 维纳斯进化 | バレーボールワールドカップヴィーナスエボリューション | SPG | SPIKE |
| SEGA经典2500系列Vol.31电脑战机 | セガエイジス2500シリーズVol.31电脑战机 | FTG | SEGA |
| 光神的弹丸 均衡 | バルドバレット イクリブリアム | AVG | TGL |
| 家庭教师重生Let's暗杀 被狙击的第10代 | 家庭教师REBORN Let's暗杀 狙われた10代目 | AVG | MMV |
| 终将到达那片天空 阳之道与绯之昏 | いつか、届く、あの空に。-阳の道と绯の昏と- | AVG | Russell Pure |
| 彩色水族馆 My Little Mermaid | カラフルアクアリウムMy Little Mermaid | AVG | Nine's fox |
| 10月29日 | | | |
| 汽车总动员 全国汽车大赛 | Cars Mater-National | RAC | THQ |
| 吉他英雄3摇滚传奇 | Guitar Hero Ⅲ：Legends of Rock | RAG | Red Octane |
| 侠盗猎魔2 | Manhunt2 | ACT | Rockstar |
| 10月30日 | | | |
| 芭比森林公主 | Barbie Island Princess | AVG | Activision |
| 蜜蜂总动员 | Bee Movie Game | ACT | Activision |
| BEN10地球保卫者 | Ben 10：Protector of Earth | ACT | D3 Publisher |
| 布兹小子 丛林聚会 | Buzz! Junior：Jungle Party | ETC | SCE |
| 布兹！大测验 | Buzz！The Mega Quiz | ETC | SCE |
| 与星共舞 | Dancing With The Stars | RAG | Activision |
| 辛普森家庭 | The Simpsons Game | ACT | EA |
| 11月1日 | | | |
| 超级机器人大战 特勤指挥官 The 2nd | スーパーロボット大战スクランブルコマンダー The 2nd | SLG | BANPRESTO |
| 11月5日 | | | |
| 饮料杯历险记 鬼忍混合赛 | Aqua Teen Hunger Force Zombie Ninja Pro-Am | RAC | Midway Games |
| 11月8日 | | | |
| 星色礼物 | 星色のおくりもの | AVG | TAKUYO |
| 11月15日 | | | |
| 流行之神2警视厅怪异事件档案 | 流行り神2警视厅怪异事件ファイル | AVG | 日本一 |
| 11月29日 | | | |
| 战国BASARA2 英雄外传 | 战国BASARA2 英雄外传 | ACT | CAPCOM |
| SD高达G世纪SPIRITS | SDガンダムGジェネレーションスピリッツ | SLG | NBGI |

## Wii

| 10月1日 | | | |
|---|---|---|---|
| 无敌风火轮赛车 战胜 | Hot Wheels：Beat That | RAC | Activision |
| 实况NBA 08 | NBA Live 08 | SPG | EA |
| 10月2日 | | | |
| 古惑狼 泰坦 | Crash of the Titans | ACT | Sierra |
| Dave Mirra自行车越野挑战赛 | Dave Mirra BMX Challenge | RAC | Crave |
| 面包忍者 | Ninjabread Man | ACT | Conspiracy |
| 蜘蛛侠 敌友难辨 | Spider-Man：Friend or Foe | ACT | Activision |
| 10月3日 | | | |
| MLB力量棒球 | MLB Power Pros | SPG | 2K Sports |
| 10月4日 | | | |
| 实况棒球大联盟2 | 実況 パワフルメジャーリーグ2 | SPG | KONAMI |
| 龙珠Z爆发！流星 | ドラゴンボールZ スパーキング！METEOR | FTG | NBGI |
| 10月5日 | | | |
| 巫师比利 火箭扫帚赛 | Billy the Wizard：Rocket Broomstick Racing | RAC | Metro3D |
| 反击力量 | Counter Force | ACT | Conspiracy |
| 10月9日 | | | |
| 华纳群星总动员 超级兵工厂 | Looney Tunes：Acme Arsenal | ACT | Warner Bros |
| FIFA足球08 | FIFA Soccer 08 | SPG | EA |
| 10月12日 | | | |
| 摇滚冒险 | Rock 'N' Roll Adventures | RAG | Conspiracy |
| 10月15日 | | | |
| 托尼霍克练习场 | Tony Hawk's Proving Ground | SPG | Activision |
| 10月16日 | | | |
| 降世神通 最后的空气大师 | Avatar：The Last Airbender | ACT | THQ |
| 虚幻勇士 | Code Lyoko | RPG | Game Factory |
| 模拟乐园 惊奇世界 | Thrillville：Off the Rails | SLG | Lucas Arts |
| 10月22日 | | | |
| EA游戏广场 | EA Playground | ETC | EA |
| 模拟人生2 生存游戏 | Sims 2：Castaway | SLG | EA |
| 10月23日 | | | |
| 后院美式足球2008 | Backyard Football 2008 | SPG | Atari |
| 小龙斯派罗 永夜 | Legend of Spyro：The Eternal Night | ACT | Sierra |
| 水银 熔化革命 | Mercury Meltdown Revolution | PUZ | IE |
| NAMCO博物馆 混合版 | Namco Museum Remix | ETC | Namco |
| 嘻哈飚车族 | Pimp My Ride | ACT | Activision |
| Rockstar 实况乒乓 | Rockstar Games Presents Table Tennis | SPG | Rockstar |
| 10月25日 | | | |
| 宝岛Z 巴尔巴罗斯的秘宝 | 宝岛Z バルバロスの秘宝 | AVG | CAPCOM |
| 幽灵小队 | ゴースト・スカッド | FPS | SEGA |
| 银魂 万事屋Tube 吐槽动画 | 银魂 万事屋ちゅーぶツッコマブル动画 | AVG | NBGI |
| 11月1日 | | | |
| ★超级马里奥银河 | スーパーマリオギャラクシー | ACT | 任天堂 |
| 欧普耐 | オプーナ | RPG | KOEI |
| 11月13日 | | | |
| ★灵魂能力 传说 | Soulcalibur Legends | ACT | NBGI |
| 益智之谜 战神的挑战 | Puzzle Quest：Challenge of the Warlords | PUZ | D3 Publisher |
| 11月15日 | | | |
| ★生化危机Umbrella编年史 | バイオハザード アンブレラクロニクルズ | AVG | CAPCOM |
| 11月29日 | | | |
| 战国BASARA2 英雄外传 | 战国BASARA2 英雄外传 | ACT | CAPCOM |
| 12月3日 | | | |
| ★任天堂全明星大乱斗X | 大乱斗スマッシュブラザーズX | ACT | 任天堂 |
| 12月13日 | | | |
| 陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫 | チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫 | RPG | SQUARE ENI |
| 12月18日 | | | |
| ★梦精灵 梦境遨游 | NIGHT Journey of Dreams | ACT | SEGA |

# PS3

| | | | |
|---|---|---|---|
| **10月1日** | | | |
| NBA 2K8 | NBA 2K8 | SPG | 2K Sports |
| **10月2日** | | | |
| NBA'08 | NBA'08 | SPG | SCE |
| 实况NBA 08 | NBA Live 08 | SPG | EA |
| **10月8日** | | | |
| 极品醉车2 激情之夜 | Juiced 2：Hot Import Nights | RAC | THQ |
| **10月9日** | | | |
| FIFA足球08 | FIFA Soccer 08 | SPG | EA |
| 世嘉拉力Revo | SEGA Rally Revo | RAC | SEGA |
| **10月11日** | | | |
| 龙穴 | Rise From Lair | ACT | SCE |
| **10月15日** | | | |
| 托尼霍克练习场 | Tony Hawk's Proving Ground | SPG | Activision |
| **10月16日** | | | |
| 上古卷轴Ⅳ 湮灭 | Elder Scrolls Ⅳ：Oblivion | RPG | Bethesda |
| **10月23日** | | | |
| 克莱夫・巴克的耶利哥 | Clive Barker's Jericho | ACT | Codemasters |
| 科南 | Conan | ACT | THQ |
| 料理鼠王 | Ratatouille | ACT | THQ |
| **10月25日** | | | |
| 忌火起草 | 忌火起草 | AVG | SEGA |
| 审判之眼 机神之叛乱Vol.1 | The Eye of Judgment 机神の叛乱Vol.1 | TAB | SCE |
| **10月29日** | | | |
| 汽车总动员 全国汽车大赛 | Cars Mater-National | RAC | THQ |
| 吉他英雄3摇滚传奇 | Guitar Hero Ⅲ：Legends of Rock | RAG | Red Octane |
| 勒颈 | John Woo Presents Stranglehold | ACT | Midway Games |
| **10月30日** | | | |
| 拉切特与克拉克 未来 毁灭工具 | Ratchet & Clank Future：Tools of Destruction | ACT | SCE |
| 辛普森家庭 | The Simpsons Game | ACT | EA |
| **11月5日** | | | |
| ★使命召唤4 现代战争 | Call of Duty 4：Modern Warfare | FPS | Activision |
| 黑暗地带 战区51 | BlackSite：Area51 | ACT | Midway Games |
| **11月6日** | | | |
| 乐高星战 完美传奇 | LEGO Star Wars：The Complete Saga | ACT | Lucas Arts |
| 歌星 | SingStar | RAG | SCE |
| **11月13日** | | | |
| ★刺客信条 | Assassin's Creed | ACT | Ubisoft |
| 战地双雄 | Army of Two | FPS | EA |
| 极品飞车 街头狂飙 | Need for Speed ProStreet | RAC | EA |
| 战狼 | Beowulf | ACT | Ubisoft |
| 半条命2橙色合集 | Half-Life 2：The Orange Box | FPS | EA |
| 命运战士 偿还 | Soldier of Fortune：Pay Back | FPS | Activision |
| **11月22日** | | | |
| ★真・三国无双5 | 真・三国无双5 | ACT | KOEI |
| **12月13日** | | | |
| ★GT赛车5 序章 | GRAN TURISMO 5 PROLOGUE | RAC | SCE |
| **12月31日** | | | |
| ★白骑士物语 | 白骑士物语 | RPG | SCE |

# XBOX360

| | | | |
|---|---|---|---|
| **10月1日** | | | |
| NBA 2K8 | NBA 2K8 | SPG | 2K Sports |
| 实况NBA 08 | NBA Live 08 | SPG | EA |
| **10月2日** | | | |
| 蜘蛛侠 敌友难辨 | Spider-Man：Friend or Foe | ACT | Activision |
| 古惑狼 泰坦 | Crash of the Titans | ACT | Sierra |
| 极限冲刺 终极战争 | FlatOut：Ultimate Carnage | RAC | Empire |
| 世界街头赛车4 | Project Gotham Racing 4 | RAC | Microsoft |
| **10月9日** | | | |
| FIFA足球08 | FIFA Soccer 08 | SPG | EA |
| 华纳群星总动员 超级兵工厂 | Looney Tunes：Acme Arsenal | ACT | Warner Bros |
| 半条命2橙色合集 | Half-Life 2：The Orange Box | FPS | EA |
| 世嘉拉力Revo | SEGA Rally Revo | RAC | SEGA |
| **10月11日** | | | |
| 黑暗行动 | オペレーション・ダークネス | RPG | SUCCESS |
| **10月15日** | | | |
| 上古卷轴Ⅳ 颤栗孤岛 | Elder Scrolls Ⅳ：The Shivering Isles | RPG | Bethesda |
| 托尼霍克练习场 | Tony Hawk's Proving Ground | SPG | Activision |
| **10月16日** | | | |
| 降世神通 最后的空气大师 | Avatar：The Last Airbender | ACT | THQ |
| **10月18日** | | | |
| 美丽块魂 | ビューティフル块魂 | ACT | NBGI |
| 机兽新世纪 替代 | ゾイド オルタナティブ | SLG | TAKARA TOMY |
| **10月23日** | | | |
| ★皇牌空战6解放战火 | Ace Combat 6：Fires of Liberation | SLG | NBGI |
| **10月25日** | | | |
| ★剑刃风暴 百年战争 | ブレイドストーム 百年战争 | ACT | KOEI |
| **10月30日** | | | |
| ★VR战士5 | Virtua Fighter 5 | FTG | SEGA |
| **11月13日** | | | |
| ★刺客信条 | Assassin's Creed | ACT | Ubisoft |

# NDS

| | | | |
|---|---|---|---|
| **10月2日** | | | |
| 蜘蛛侠 敌友难辨 | Spider-Man：Friend or Foe | ACT | Activision |
| 古惑狼 泰坦 | Crash of the Titans | ACT | Sierra |
| 小龙斯派罗 永夜 | Legend of Spyro：The Eternal Night | ACT | Sierra |
| **10月4日** | | | |
| ★远古封印之炎 | ARCHAIC SEALD HEAT | RPG | 任天堂 |
| **10月9日** | | | |
| FIFA足球08 | FIFA Soccer 08 | SPG | EA |
| **10月11日** | | | |
| 大人的DS推理 伊津魅事件簿 | 大人のDSミステリー いづみ事件ファイル | AVG | HOLON |
| NAMCO博物馆DS | ナムコミュージアムDS | ETC | NBGI |
| **10月18日** | | | |
| 装扮幼犬DS | おしゃれな仔犬DS | SLG | MTO |
| 索尼克冲刺 大冒险 | ソニックラッシュアドベンチャー | ACT | SEGA |
| 赛马人生 赢家聚会 | ウイナーズサークル | SLG | 元气 |
| **10月22日** | | | |
| 模拟人生2 生存游戏 | Sims 2：Castaway | SLG | EA |
| **10月25日** | | | |
| ★最终幻想战略版A2 | ファイナルファンタジータクティクスA2 封穴のグリモア | SLG | SQUARE ENIX |
| 迷宫制造者 魔法铁锹和小勇者 | ダンジョンメーカー 魔法のシャベルと小さな勇者 | RPG | Global A |
| Code Geass 叛逆的鲁路修 | コードギアス 反逆のルルーシュ | RPG | NBGI |
| 天元突破 红莲之眼 | 天元突破グレンラガン | FTG | KONAMI |
| 做朋友吧！魔法交换日记 | ともだち作ろう！魔法のこうかん日记 | ETC | ERTAIN |
| **11月1日** | | | |
| 驯龙者 音魂 | ドラゴンテイマー サウンドスピリット | RPG | NBGI |
| ★三国志DS2 | 三国志DS2 | SLG | KOEI |
| **11月2日** | | | |
| ★忍者外传 龙之剑 | NINJA GAIDEN Dragon Sword | ACT | TECMO |
| **11月8日** | | | |
| 马里奥聚会DS | マリオパーティーDS | ETC | 任天堂 |
| **11月22日** | | | |
| 勇者斗恶龙Ⅳ 被引导者 | ドラゴンクエストⅣ 导かれし者たち | RPG | SQUARE ENIX |
| 流星洛克人2 | 流星のロックマン2 | RPG | CAPCOM |
| **11月29日** | | | |
| 雷顿教授与恶魔箱 | レイトン教授と恶魔の箱 | AVG | LEVEL-5 |
| **12月20日** | | | |
| ★最终幻想Ⅳ | ファイナルファンタジーⅣ | RPG | SQUARE ENIX |

# PSP

| | | | |
|---|---|---|---|
| **10月2日** | | | |
| 实况NBA 08 | NBA Live 08 | SPG | EA |
| 虹吸战士 罗根之影 | Syphon Filter：Logan's Shadow | STG | SCE |
| 蜘蛛侠 敌友难辨 | Spider-Man：Friend or Foe | ACT | Activision |
| **10月4日** | | | |
| 大众高尔夫球场Vol.3 | みんなのGOLF场Vol.3 | SPG | SCE |
| 高达战斗编年史 | ガンダムバトルクロニクル | ACT | NBGI |
| **10月9日** | | | |
| FIFA足球08 | FIFA Soccer 08 | SPG | EA |
| **10月18日** | | | |
| 怪盗杏Portable | 怪盗アプリコット ポータブル | AVG | TAKUYO |
| **10月23日** | | | |
| ★恶魔城X编年史 | Castlevania：The Dracula X Chronicles | ACT | KONAMI |
| **10月25日** | | | |
| AIR | AIR | AVG | PROTOTYPE |
| **11月6日** | | | |
| ★寂静岭 起源 | Silent Hill Origins | AVG | KONAMI |
| **11月8日** | | | |
| 大众高尔夫球场Vol.4 | みんなのGOLF场Vol.4 | SPG | SCE |
| **11月15日** | | | |
| 无法原谅你 | アナタヲユルサナイ | AVG | AQ Interactive |
| 迷宫探险家 盟约之扉 | ダンジョンエクスプローラー 盟约の扉 | RPG | HUDSON |
| **12月6日** | | | |
| 迷宫创造者 编年史 | クロニクル オブ ダンジョンメーカー | RPG | Global A |
| **12月20日** | | | |
| 凉宫春日的约束 | 凉宫ハルヒの约束 | AVG | NBGI |



# 口袋迷 POKéMON FAN 9



经典剧场版 苍海的王子 玛纳霏

赠品①

经典剧场版《苍海的王子》

最新最热的经典剧场版动画本期送出！由VCD全面升级至DVD，原版品质，精致字幕，珍藏价值满点！真正的DVD剧场版超大魄力冲击！

# DVD大升级

赠品② NDS/NDSL两用！特别限定主机便携包

《口袋迷》特制，口袋迷独享，口袋妖怪游戏迷必须拥有的珍贵藏品，装主机装小饰品都可实现，高档材料使用，更加保护你的爱机，口袋迷的标准配备！



全国上市

超值定价 19.8元

普通版、豪华版 开心二选一

第9辑 来啦！

接受邮购



赠品① 剧场版DVD



赠品② 限定版海报

豪华十金版 更加超值



特制封面



超经典剧场版短篇漫画，全精选80页，口袋迷的绝对珍藏！

赠品③ 80页合拼版 皮卡丘短篇集

赠品④ DP限定明信片 五张全套收藏

赠品⑤ NDS/NDSL两用！限定主机便携包

豪华版超值定价 29.8元

邮购请注明“口袋迷9” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部（收） 邮编：100011 联系电话：010-64472177 / 64472180 邮购免收邮资